CINEVIDEO apresenta:

5º EDIÇÃO - ANO I - Nº 5 - Cr$ 7.000,00

GAMES

O fantástico universo dos jogos de vídeo

Megatrax
Muppets Revenge
Aleste
Terra Cresta
Juju II
Side Pocket
F-1 Grand Prix
Narc
Out Run
e muito mais!

PELO MUNDO DOS GAMES
Curiosidades
Fofocas e Surpresas.

Flintstones
Tartarugas Ninja
Estratégias da Galera

Ondas
EDITORA ONDAS

TURBOGRAFX-16
22 GAMES IMPERDÍVEIS

CASTLEVANIA IV
A batalha final entre o Bem e o Mal

MANIAC MANSION
60 itens fundamentais

R360
O super-simulador de última geração

PROMOÇÕES - 110 Adaptadores - 130 Head Cleaner - 200 Passaportes do Playcenter

VOCÊ VAI DETONAR!

MAS SÓ SE TIVER ISTO ROXO

ADAPTOR SUPER NES / FAMICOM
TAMBÉM NA COR CINZA

LANÇAMENTOS

DICA PARA OS FERAS
TENHA US CLEAN E
SEJA RADICAL!

PEÇA EM SUA LOCADORA

SUPERARMA

US CLEAN DETONA A SUJEIRA DE SEUS CONSOLES E CARTUCHOS

À Venda na: L.K.C. Tel: (011) 954.9418
GAMES E GAMES Tel: (011) 227.3742
ELPISOM Tel: (011) 37.7688
SUPER GAMES Tel: (011) 825.4317

PREÇOS ESPECIAIS
PARA DISTRIBUIDORES
DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL

TECNO GAMES®

LIGUE:
CONCEITO
011 - 543-7549

Editor e Diretor:
Itagyba de Oliveira
Editor Executivo:
José Edward Janczukowicz
Diretora Responsável:
Ruti Mimura Fernandes
Diretor de Arte:
Luis Carlos Sorrentino
Assistentes de Arte:
Mirian Sorrentino
Márcio Sorrentino
Colaboradores:
Marcos Petrucelli
Eduardo Cruz
Léo Varella
Myrtha Rac'z
Ricardo Renault
Marcia Melo
Raul Galalite
Consultores:
Bruno B. Grosso
Igor V. Ribeiro
Wladimir Cruz
Igor Kupstas Janczukowicz
Fotos (SP):
Cristovam Avlis
Ondas Press
Fotos (RJ):
Ricardo Renault
Revisão:
Tom Morooka
Produção Gráfica:
Carlos Alberto de Castro
Departamento Comercial/ Publicidade:
Antonio J. Zanatta
Tel.: (011) 270-6366
Central de Atendimento ao Leitor:
Tel.: (011) 270-6366
Atendimento a Assinantes:
Tel.: (011) 270-6366
Fax.: (011) 279-6975
5ª EDIÇÃO - ANO I - Nº 5

GAMES - edição especial da revista CINEVÍDEO - é uma publicação da Editora Ondas Ltda. Sede: Rua Joaquim Piza, 79 - Aclimação - CEP 01528 - São Paulo - SP. O preço do número atrasado é igual ao preço de capa da última edição em banca. Todos os direitos reservados. CINEVÍDEO não admite publicação redacional. As opiniões nos artigos assinados não são necessariamente as da revista, podendo até mesmo ser contrárias à mesma. Distribuidor exclusivo: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. - Rua Teodoro da Silva, 907 - Rio de Janeiro - RJ. Fotocomposição: Sorrentino Publicidade e Propaganda Ltda. Laboratório Fotográfico: PH Color. Fotolitos: Yanguer Studio Gráfico Ltda. **Impressão e Acabamento** EDITORA COLUNA - São Paulo - SP. Embalagem: Press Marketing (011) 940-3801. Matrícula nà Lei de Imprensa sob nº 05.586 - do Livro A - do Registro das Pessoas Jurídicas - 5º Registro de Títulos e Documentos.

CARTA DO EDITOR

Maniac Mansion, Turbografx-16, Super Nes

Se Você já esquentou a cabeça para chegar no final de Maniac Mansion, fique frio. Nós descobrimos e mostramos o "caminho das pedras." Nosso intrépido colaborador, Léo Varella, lista todos os 60 (sessenta) itens para um final feliz na mansão do Dr. Fred.

Muito "falado", mas pouco conhecido, o portátil Turbografx-16 ganha um merecido espaço entre nós. Você vai saber "verdades e mentiras" sobre o Turbografx-16. E ficar bem informado sobre 22 (vinte e dois) jogos elaborados para este console da NEC.

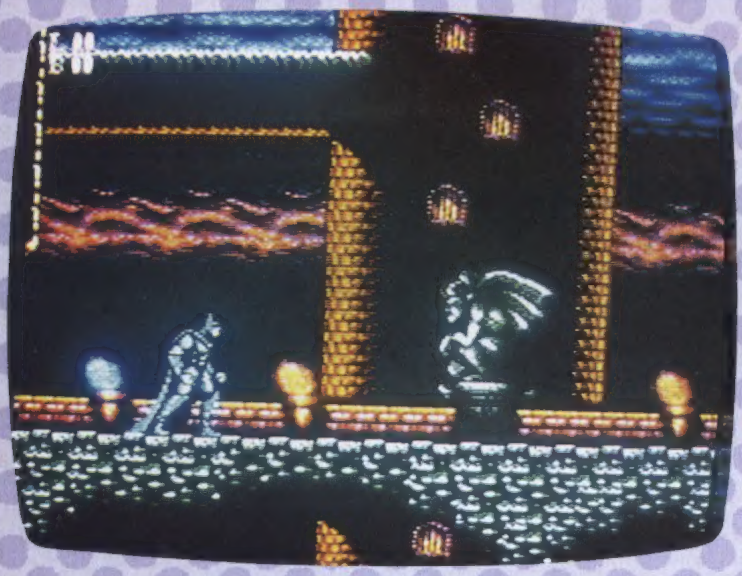
Brindando os leitores que curtem um lance Vamp, discecamos o game Castlevania IV, para o Super Nes. Com as nossas dicas, você acompanha, torce e participa da eterna luta entre o Bem e o Mal.

E mais. Muitos jogos legais para Nintendo, Mega Drive, Super Nes e Atari. Curta as criativas Estratégias da Galera. E participe de nossas promoções imperdíveis.

O editor

SUMÁRIO

4 GAMES NINTENDO
9 PELO MUNDO
10 FLINTSTONES
12 ESTRATÉGIAS DA GALERA
16 DEFEITOS
18 TURBOGRAFX-16
24 CASTLEVANIA IV
27 R360
29 MEGA DRIVE
33 TARTARUGAS III
34 NOTAS & ETC
37 OLD GAMES
38 DICAS E ESTRATÉGIAS
40 GAME SERVICE
41 FRANQUIA
42 MANIAC MANSION
45 SUPER NES



BATMAN - RETURN OF THE JOCKER

Nintendo Americano - Este é um cartucho de 4 megas com 7 níveis de dificuldade moderada. Foi lançado em dezembro de 1991 nos Estados Unidos e já se transformou em "hit" no Brasil. As ruas de Gotham City estão novamente um caos. A polícia nada consegue fazer e somente Batman pode conter "The Jocker" (O Coringa). Não adianta perguntar "onde é que Batman arruma tantos maravilhosos brinquedos", selecione os tipos de tiro e procure usá-los da melhor forma contra os inimigos. No primeiro nível, entre na catedral, suba a torre e vá para o telhado. Lá, você enfrentará o primeiro mestre. Começando a luta na tela, abrirá um placar. Para derrotá-lo mais facilmente use o tiro "C" (Crusher). No nível dois, Batman pode voar e você não terá mestre para enfrentar.

GAMES

Aceito o desafio. Ajude Batman a enfrentar o Curinga. Seja um policial do esquadrão antidrogas e combata bandidos e traficantes. Ou então encontre o saco de pó de pirlimpimpim e ajude Peter Pan a duelar contra o terrível Capitão Gancho.

por Eduardo Cruz/Fotos: Cristovam Avlis - Piloto: Wladimir Cruz - Apoio técnico: Tilty's (Tel.: 217-2159)

FOX'S - PETER PAN AND THE PIRATES

Nintendo Americano - Peter Pan terá que duelar com o terrível Capitão Gancho, mas antes disso terá uma longa jornada pela floresta da Terra do Nunca. Na parte superior da tela você tem ao centro o escore, sob ele o saco de pó de pirlimpimpim e o tempo que você tem para voar. Pegando Sininho, você recupera o pó e ganha bônus no escore. Os bauzinhos à direita da tela são itens de força; abaixo dele, o número de vidas. Pelo caminho você tem bauzinhos e saquinhos de pó. O cogumelo de cor diferente é uma grande ajuda, pule sobre ele várias vezes e ganhe um supervôo suficiente para chegar ao fim da fase. A próxima fase já é fora da floresta. Com o botão "A" você salta, com o "B" usa a faca; apertando o botão de pulo e direcional para cima você voará.

FUTEBOL

Nintendo Americano - Distribuição Milmar. A visão deste jogo de futebol é lateral superior. Na tela, na parte de baixo você tem o tempo em contagem regressiva, um diagrama do campo mostrando a sua posição e localização dos outros jogadores. Ainda no painel, o placar no qual você tem o nome dos times abreviados. Os jogos podem ser de dois tempos de 15, 30 ou 45 minutos. Nos intervalos do jogo, a performance de três animadoras de torcida no melhor estilo americano. As informações no game são em português, os times são brasileiros e a cor das camisetas corresponde à escolha. Para um ou dois jogadores, adversários e ainda uma demonstração do computador contra ele mesmo. Ganhando o jogo, seu time enfrentará outro adversário, no estilo do campeonato brasileiro. Você pode ainda escolher um torneio quadrangular. O pessoal que gosta de futebol vai vibrar em ver o escudo de seu time na tela.

HOSTAGES

Nintendo Japonês - Esta é uma missão na embaixada, você precisa salvar os reféns. Curta as cenas de abertura e depois selecione três níveis de dificuldade ou, ainda, cinco missões diferentes: de treinamento, de alvo, de gatilho, de resgate ou Júpiter. De início você não atira, somente se esgueira, foge da luz e dos tiros. Você pode dar cambalhotas, deitar no chão, se esconder atrás de muros e entrar nas portas. Na segunda fase você usa atiradores de elite com lunetas e seus amigos que desceram de helicóptero no teto da embaixada e agora precisam, usando cordas, entrar no prédio. Tente colocar todos os seus homens no prédio, em missão de treinamento. Se seu homem for atingido, morre e vira anjo.

KOAYASHIKI

Nintendo Japonês - Mais um herói medieval Japonês. Dentro do castelo, ele enfrenta morcegos e magos, além de precisar evitar as pedras que se movimentam. Você tem passagens secretas para pegar itens. Na parte de baixo da tela você tem score, tempo disponível, número de vidas. Este cartucho da Jaleco é interessante pela mobilidade do personagem. Você tem do lado direito do placar o indicativo de nível de vida. Cuidado, cada toque de pedra mágica ou de morcego lhe tirará força.

GAMES

1944

Nintendo Japonês - Dizem que este jogo foi criado pelos japoneses, perdedores da guerra, vítimas da tecnologia nuclear. De uma forma ou de outra, os japoneses e suas estratégias aéreas sempre foram louvados pelos estrategistas de todos os países. Neste game, na missão "número 1" você pilota um avião de dupla cauda e com o botão "A" você metralha continuamente. Com o "B", os tiros são intermitentes. Você pode, durante a missão, conquistar munições diferentes. Para completar sua missão, tem uma contagem regressiva indicada no canto direito inferior. O mestre da fase é um destróier. Na segunda fase o céu está nublado. O segundo mestre é um porta-aviões. Atenção para os raios. O terceiro é um superbombardeiro.

MUPPETS ADVENTURE

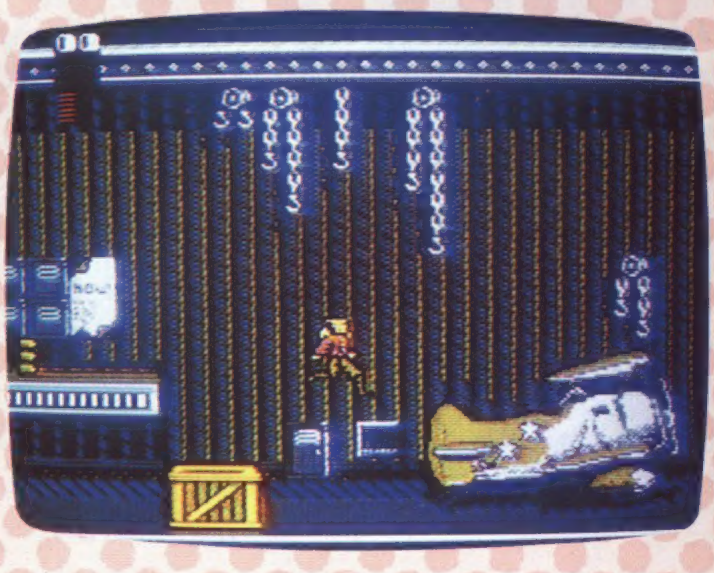
Nintendo Japonês - Os personagens criados por Jim Hensons provocam o caos no parque de diversões. São quatro eventos: River Ride, Car Course, Space Ride e Amazing Maze. No primeiro, é o Caco descendo uma corredeira em um bote. No segundo, o urso Fozzy dirige um "carro de trombada" por uma pista cheia de obstáculos e frutas. No terceiro, a nave espacial enfrenta meteoros e se defende com tiros. No último, o Urso vai pelo labirinto e precisa pegar os presentes antes do cachorro. Um jogo com gráficos primários e sem nenhuma empolgação. Os Muppets mereciam um cartucho melhor.

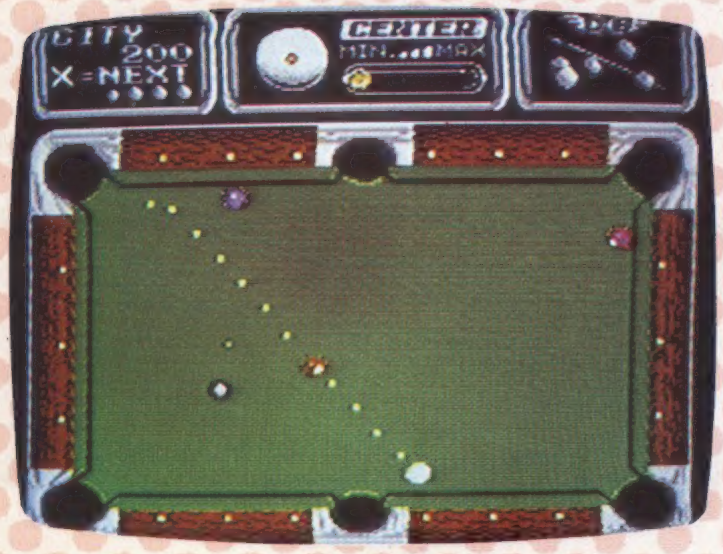
NARC

Nintendo Japonês - Este é um jogo onde você é o policial do esquadrão anti drogas. Terá de enfrentar os piores bandidos e traficantes. É para um ou dois jogadores. Para entrar o segundo você precisa apertar o start no segundo joystick. Você começa o game nas ruas e depois desce para o Metrô. Com o botão "A" você dá tiros, e com o botão "B" você se agacha. Com "A" turbo você dá super saltos. Para quem não tem controle com turbo fica a maior dificuldade. Passando para a segunda fase, você enfrentará novos inimigos. Os homens de preto dão descargas elétricas que deixarão você paralisado. Na segunda fase, você enfrenta ainda um helicóptero que solta bombas. A fase três é num laboratório.

ROCKTEER

Nintendo Japonês - O personagem clássico que retornou aos quadrinhos e virou filme dos estúdios Disney combate os nazistas em uma aventura de ação e muita velocidade. Tudo começa em um depósito, enfrentando bandidos armados. Você tem armas, anda, salta, dá socos, mas ainda não voa. Para voar é preciso pegar combustível, que está na primeira porta do pavimento inferior, próximo ao avião. Depois disso você irá para a pista, onde continuará a enfrentar os bandidos. Cuidado que os de branco também voam. Com o botão "A" você salta e com o botão "B" você dá socos ou atira. Para voar, aperte "A" com direcional para cima.





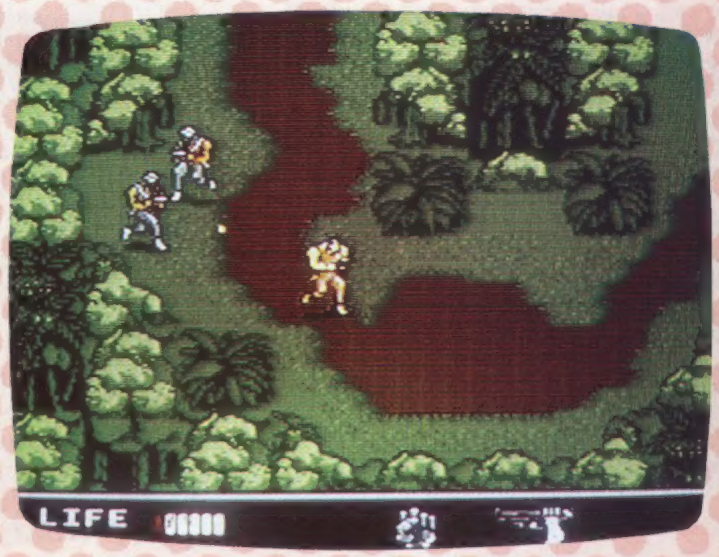
SIDE POCKET

Nintendo Japonês - Distribuição CCE - Um jogo de bilhar para um ou dois jogadores, sendo uma fase de treinamento, outra de jogo individual. Quando for para dois jogadores, você terá dois tipos de partida. Você, com o direcional, tem um cursor para armar a jogada. Depois disso aperte o botão "A", onde aparece o taco e um indicador de movimento de tacada. Controle bem sua velocidade para não encaçapar à própria bola. Para disparar a bola, aperte novamente o botão "A". Você poderá jogar em quatro mesas diferentes, porém não pode selecioná-las.

GAMES

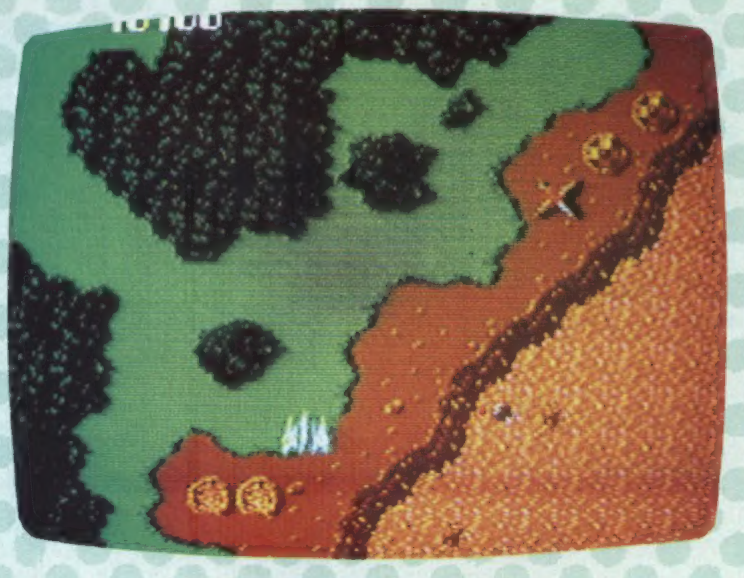
SNAKE'S REVENGE

Nintendo Americano - Esta é uma aventura onde você enfrentará os inimigos usando os três integrantes de um comando altamente treinado. De quebra, você ainda terá a ajuda da linda e perigosa Jennifer X. Os gráficos estão em uma visão de ângulo superior. Na parte inferior da tela, você terá a quantidade de força, número de vidas, arma utilizada, número de explosivos, tanques de oxigênio e ração que repõem os níveis de energia. Com o botão "A" você usa sua arma ou equipamento. Nas telas horizontais ele pula. Com o botão "B" na tela horizontal, é para utilizar as armas. Na tela com visão superior, o botão serve para esmurrar ou dar facadas.



TERRA KRESTA

Nintendo Japonês - Distribuição CCE - Para um ou dois jogadores. No Design, você monta sua nave conforme sua imaginação. Só que você não começa o jogo com ela montada, vai conquistando os pedaços à medida que avança pelo planeta. Você enfrentará outras naves, dinossauros e bases escondidas na terra e na água. Ao ser atingido, você perde um pedaço da nave. Se você for atingido logo no início, é game over na certa. Seus tiros são ilimitados e acionados pelo botão "B". Com o terceiro pedaço você ganhará (se assim tiver montado) um canhão na traseira. Experimente as diversas possibilidades. Após a quarta parte, você já terá condições de enfrentar o mestre do jogo.

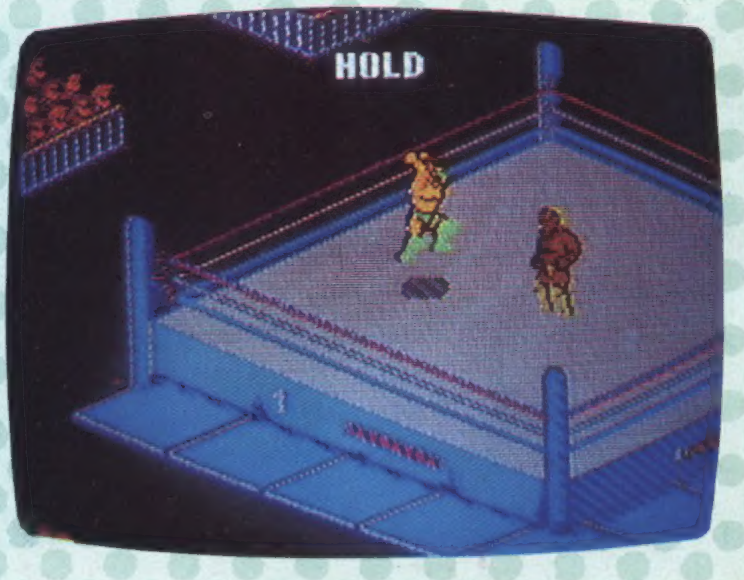


WORLD GAMES

Nintendo Americano - Para começar, você vai selecionar cinco itens: se compete em todos os eventos, somente em alguns, pratica um único. Pode ainda checar os recordes ou escutar palestras sobre viagens. A próxima tela permite que você coloque as iniciais de seu nome junto com as equipes dos diversos países (6). Cada país terá tocado um trecho de seu hino. São oito eventos - levantamento de peso, salto de patins sobre obstáculo formado por barris, mergulho no costão, ski em slalom, rodar sobre troncos na água, montar em touro bravio, arremesso de toras e, por fim, o sumô. Após escolher a modalidade, você terá um texto-palestra sobre o evento e o local onde ele é praticado. No levantamento de peso, acionando o direcional para esquerda ou direita, aumenta ou diminui a quantidade de discos de peso. Para patinar, você precisa mover o direcional para duas posições constantemente. No rodeio de touro, você pode escolher o animal.

WRESTLEMANIA CHALLENGER

Nintendo Americano - Você tem o breguíssimo Hulk Hogan. E ainda Hacksaw Jim Dugann (conhecido como Dollar), Big Boss Man, Andre The Giant, Brutus Beefcake, Ravishing Rick Rude, Ultimate Warrior, Macho King Randy Savage e, é claro, você mesmo. Este game é para um único jogador, dois jogadores e ainda um contra o outro. Nesta luta, você não tem tempo de duração, os campeões lutam até o K.O. A imagem do ringue também é diferente, vista de ângulo superior e com abertura de tela. Você pode, com alguns dos lutadores, subir no corner e pular sobre o oponente. Só pode ficar 10 segundos fora do ringue. Aparentemente, o mais forte oponente é o Andre. De resto, não passa de grande "marmelada".



PELO MUNDO DOS GAMES

por Marcos Petrucelli

Saiu no Japão um lançamento da empresa NEC. Trata-se do PC Engine Duo, um equipamento que une videogame e CD ROM. Apesar do preço um pouco salgado, 59.800 iêns (aproximadamente US$ 460), a turma aprovou e está comprando como banana.

Também no mundo dos "Japs", o videogame do nosso campeão Ayrton Senna está em quinto lugar em vendagens. O cartucho da SEGA "Senna: Super Mônaco GP 2" está fazendo sucesso, mas até agora nada de ser lançado em nosso país.

Na Europa, a situação da Nintendo é quase parecida com a que há no Brasil: uma total indefinição. Por isso mesmo, o Famicom (NES, nos Estados Unidos) está no mercado mas ainda não decolou. Quem está disparado na frente é o Mega Drive, da SEGA. Como no Brasil...

De qualquer forma, o mercado europeu parece que ainda não deu muita atenção aos videogames domésticos. Em países como Alemanha, Itália, Suécia e Inglaterra, o que impera são os computadores.

Você sabia que o único país da América Latina onde a Nintendo está estabelecida oficialmente é a Venezuela? Pois é...

Continua o suspense da Atari. A empresa tem nas mãos um antigo projeto chamado "Panther", que foi substituído pelo "Jaguar", que mudou para "Sparrow", que voltou a ser "Panther" e ainda continua engavetado. O que se sabe é que o console será de 32 bits. Na dúvida, é melhor continuar com o seu portátil "LINX", de longe o melhor do mercado.

Estes são os cartuchos mais aguardados no mundo dos games: "Dragon Quest 5", um RPG do Super Famicom; "Street Fighter 2", também do SF; o "Shinning Force", do Mega; "Magic Sword", jogo de 8 mega do Super Famicom; e "Alivia Dragon", jogaço de 8 mega do Mega Drive. Estamos aguardando.

NINTENDOMANIA: a publicação bimensal "Nintendo Power", editada pela própria Nintendo, é lida por mais de 1,2 milhões de pessoas (nos Estados Unidos).

Você sabia que nos EUA existem até cereais, do tipo corn flakes, com a marca Nintendo?

Há rumores de que a Nintendo está preparando um novo título, cujo principal personagem é o rapper Vanilla Ice, que aparece no filme "Tartarugas Ninjas 2" - O Segredo de Ooze" e já esteve no Brasil. O título provisório é "GameTek's".

Em quase todos os países do mundo, a Nintendo possui uma Hot Line. Só nos Estados Unidos, eles recebem mais de 50 mil chamadas por dia de pessoas pedindo dicas e estratégias, recebem mais de 10 mil cartas por semana, inclusive de gente muito famosa.

Veja nessa lista quem já ligou para a Hot Line Nintendo: Paul MacCartney, Tom Cruise, Michael J. Fox, Tom Hanks, Bruce Willis, Goldie Hawn, Don Johnson, Robin Williams, Kurt Russel, Matthew Broderick, Whoopi Goldberg e, claro, Macaulay Culkin.

Culkin, aliás, sempre carrega um Game Boy durante as filmagens de um novo filme. Quando estava fazendo "Esqueceram de Mim", recebeu a notícia de que seria o personagem principal de um cartucho Nintendo. O mesmo aconteceu com Bruce Willis, para o game "Hudson Hawk", e Tom Cruise, em "Dias de Trovão".

Já existe nos Estados Unidos um joystick/poltrona. Trata-se do Simulador 1. O jogador se senta, bem à vontade, e controla o jogo com os comandos bem ao alcance das mãos. Há versões para NES e SNES, Genesis (Mega Drive) e Turbografx-16. Sabe quanto custa? US$ 189. Só!

THE FLINT STONES

The Rescue of Dino & Hoppy

por Léo Varella
Fotos: Cristovam Avlis
Apoio técnico: Game Over
Tel.: (011) 287-5093 e 288-2200

Este incrível game foi lançado recentemente nos EUA. Nele um cientista maluco, que vive no século XXX, usa sua máquina do tempo para raptar Dino, o brontosauro de estimação de Fred e Wilma Flintstone, e Hoppy, um simpático canguru que pertence à família Rubble.

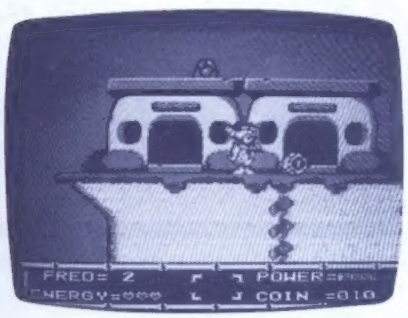
Fred Flintstone deve enfrentar homens da caverna, gorilas, mamutes e até vampiros com a ajuda de uma poderosa clava de pedra. Sua missão é encontrar as peças perdidas da máquina do tempo de Gazoo (um amigo marciano). Depois de encontradas as peças, o comilão pré-histórico poderá sair à procura dos animais no futuro.

Fred deverá pegar as moedas espalhadas pelo caminho para andar mais depressa, ter uma clava mais poderosa ou, ainda, um machadinho de pedra. Ele deverá pegar as moedas espalhadas pelo caminho. Além destas moedas, outros itens como brontoburguers e corações de energia esperam o Flintstone. O herói também tem a possibilidade de conquistar itens especiais nas rodadas de bônus.

Fases de Bônus — Basketball - Fred deverá disputar três jogos de basquete, para conseguir itens especiais durante o game. O primeiro jogo será disputado perto de Bedrock e, como prêmio, Fred receberá um canguru que dará saltos enormes. O segundo será jogado perto de Icy City e dará ao herói um par de asas como bônus. O terceiro jogo se localiza no caminho para Under the Sea e premiará o Flintstone com um equipamento de mergulho.

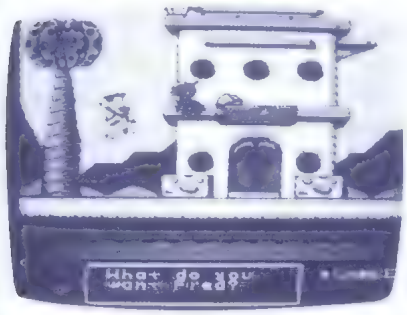
No jogo de basquete propriamente dito, Fred disputa a bola com um grandalhão que joga muito bem. Dois pelicanos pré-históricos fazem o papel de cestas no jogo. Você deve "roubar" a bola de seu oponente e correr para o pelicano que estiver de boca aberta. Feita a cesta, você ganhará dois pontos. O jogo dura um minuto e, se Fred Flintstone vencer, receberá o bônus.

1ª Fase — Bedrock - Nesta fase, Fred terá que transpor casas de pedra e poças de lama. Além de passar por uma roda gigante e pegar uma carona em um pterodatilo. No fim da fase, ele terá que enfrentar um perigoso monstro marinho. Parece muita coisa, não é? Para começar, vá até a quarta casa de pedra e bata no barril à esquerda dela. Lá você poderá achar moedas. Logo após, suba em cima desta casa e pule para a direita. Pronto, você ganhou uma vida neste início de fase. Aqui o jogo é horizontal, corra enfrentando os inimigos e pegando todos os itens que encontrar. Para enfrentar o dragão do mar, o inimigo final da fase, faça o seguinte: pule quando ele lançar as labare-



das e, logo após Fred tocar o chão, atire machados de pedra no nariz do monstro.

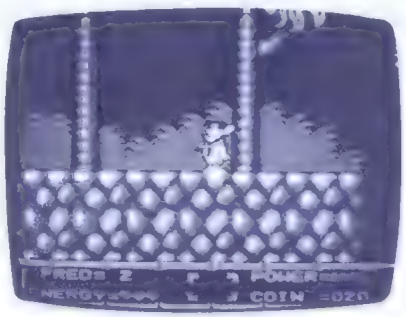
2ª Fase — Reefrock - Fred ainda está na idade da pedra, mas em uma cidade com edifícios. Estes edifícios dificultam a passagem de Fred. Quase no fim deste estágio, perto de um muro intransponível, existe um mun-



do subterrâneo. Entre nele e destrua todos os barris que encontrar. Em um deles existe mais uma vida. Feito isso, suba para a cidade e enfrente o inimigo final desta fase. Este é um homem das cavernas muito mal humorado, lance suas machadinhas de pedra em cima do bandido. Quando o inimigo saltar, passe por baixo dele e jogue as machadinhas nas costas dele.

3ª Fase — Icy City - Aqui Fred enfrentará o frio da Tundra pré-histórica. O jogador deverá tomar muito cuidado para não escorregar e colocar tudo a perder. Pule rápido sobre as plataformas, pois elas geralmente despencam. Se você passar antes pela rodada de bônus e ganhar o par de asas, use-as para chegar mais depressa ao final. Uma dica: logo depois da primeira roda gigante de gelo, embaixo existe uma vida. Ela está no segundo barril. Pegue-a. Para fugir dos inimigos intermediários suba em cima das casas e pule por cima dos canalhas. Aproveite, pois eles não seguirão Fred. O inimigo final da fase é um Mamute. Use sua clava para enfrentá-lo. É possível saltar sobre ele, portanto a habilidade e a força do Flintstone serão as únicas estratégias que poderão ser usadas contra o grande animal.

4ª Fase — Jungle - Esta floresta é muito densa e Fred deverá pegar o máximo de moedas que puder. Pegue



também outros itens como: machados de pedra e brontoburguers, estes últimos renovarão suas energias e darão ao herói mais rapidez. No final da fase o Flintstone deverá ultrapassar os buracos através de cordas. Cuidado, aqui o jogador precisará de habilidade. No último buraco, deslize sobre o grande osso e pule alto, só assim Fred conseguirá passar por ali. No fim, use o canguru para os grandes pulos até o inimigo final desta fase. O bandidão agora é um grande gorila, que atacará nosso herói com cocos. Fred deverá rebater esses cocos com sua clava como se estivesse em um jogo de beisebol. Fazendo isto você deixará o gorilão nocauteado rapidamente.

5ª Fase — Cave - Trata-se de uma das fases mais difíceis do jogo. Isto porque é uma fase de labirintos e o jogador deverá ter boa memória, além de muita habilidade para superá-la. Aqui vai uma pequena estratégia para o labirinto: comece o jogo e vá sempre para a direita, pegue todos os itens possíveis. Logo depois suba pulando nas plataformas e vá sempre pela esquerda até encontrar uma parede intransponível e uma porta. Entre. Você estará em uma sala com duas portas, entre na da esquerda. Vá para a direita, suba três plataformas, pule e, cuidado. Neste patamar existe um inimigo poderoso. Desvie dele e desça mais duas plataformas. Entre na primeira porta que encontrar para enfrentar o inimigo final da fase. Tome sempre muito cuidado nesta caverna, pois os bandidos são muitos, como esqueletos, caveiras e vampiros. Para enfrentar o chefe desta fase, um vampiro alado, Fred deverá esperar que ele pouse e fique a uma pequena distância de sua clava. Aí, é só acertar uma poderosa cacetada na cabeça do infeliz.

6ª Fase — Under The Sea - Depois de passar pelo jogo de basquete e conseguir a máscara de mergulho, Fred deverá nadar para chegar à última fase do jogo. Esta fase não tem um inimigo final, mas os peixes e medusas são terríveis. Fred terá que usar sua clava na potência máxima para acabar com eles em um só golpe. Tome cuidado com as bolhas de ar que saem dos abismos profundos, elas têm o poder de levar o nosso herói para cima, mas se Fred descuidar poderá ser "pregado" no teto. Quase no fim da fase, pule de bolha em bolha calmamente para chegar ao final. Não se esqueça de quebrar todos os barris que encontrar e pegar os itens e moedas que estão dentro deles.

7ª Fase — Tea Rock - A paisagem desta fase é parecida com a Ásia antiga. As casas de pedra são similares a pagodes chineses. Seus inimigos, agora, são mestres em artes marciais e Fred deverá usar sua clava e suas machadinhas de pedra com grande habilidade. Depois de passadas as pontes, pule o abismo, passe por dois pagodes e suba. Lá você encontrará um monumento chinês. Suba em cima dele e pule para montanha, sempre andando para a direita. Na descida do monte use a supervelocidade e "voe" até o barco oriental. Lá, colete todos os itens que puder, Fred precisará deles para enfrentar o Sumo Dino, um dinossauro chinês muito forte. Você só poderá derrotar o monstro se for bem rápido, desferindo golpes certeiros e poderosos com sua clava.

Pronto!! Agora, todas as peças da máquina do tempo de Gazoo estão juntas. Basta chamar seu amigo marciano, montar a engenhoca, pegar Wilma, Barney e Bethy para partir rumo ao século XXX.

Lá, Fred conhecerá o cientista maluco, um certo Dr. Butler. Atravesse o superlaboratório usando suas ferramentas pré-históricas contra as invenções ultramodernas do demente. Feito isto, Fred encontrará um velho amigo: George Jetson. Os dois juntos acharão Dino e Hoppy com muita facilidade. Yabba Dabba Doo!!!

ESTRATÉGIAS D

Dicas muito eficientes. Enviadas pelos leitores!

Bart X Os Mutantes Espaciais

Nintendo

Na primeira fase, ao lado do toldo que deve ser pichado, com o hidrante (nele escrito Wet Point), há uma vida. Para pegá-la, primeiro suba na vitrine, e daí para a janelinha da porta, abaixo do toldo. Dê então um superpulo em direção ao gramado (A e B simultaneamente). Bart cairá em uma plataforma invisível. Aí é só apertar o direcional e pegar as letras que cairão.

Jason Cliff Veríssimo
Fortaleza, CE

Galaga

Nintendo

Em qualquer parte do jogo deixe que uma de suas naves seja capturada. Depois, com uma outra nave destrua o inimigo que o capturou, e você poderá dobrar o seu tiro, pois estará usando duas naves simultaneamente.

Flávio da Cruz Colombo
São Paulo, SP

Sagaia

Mega Drive

Para chegar fácil ao fim, escolha os planetas A, B, E, I, M, S, X, e você não terá problemas.

Giuliano Godoy
Campinas, SP

Astyanax

Nintendo

Durante a tela do título, aperte o controle para cima, cima, cima, cima, baixo, esquerda, direita e para cima. Assim você pode ficar invencível.

Paulo César Girardi
Passo Fundo, RS

Batman

Mega Drive

Na 1ª torre da Catedral suba onde aparece o batsímbolo. Pule, pegue, desça e repita a operação várias vezes. Assim você terá bastante batarangue para quando chegar ao Curinga. Você poderá detoná-lo atirando sem parar.

Enio Seiji Suzuki
Poá, SP

Kung-fu Master (Spartan-X)

Nintendo

Para vencer os chefes das três primeiras fases. É só vir com tudo em cima deles (para que eles não tenham tempo de se aproximar de você e reagir) e dar uma voadora (direcional para cima a B). Em seguida, caia agachado e fique dando socos até morrerem. Com isso, você pode matá-los até sem perder um pingo de energia. Já o nanico da quarta fase, que parece inofensivo, é o mais difícil do jogo. Para matá-lo, é só se aproximar dele, abaixar e dar socos rapidamente na barriga dele. Somente na barriga. Jamais bata na cara, pois sua cabeça cairá e você ficará paralisado. Nisso ele vai te lançar uma magia e sua energia já era. Agora chegou a hora do chefão da última tela. Para matá-lo, venha com tudo em cima dele e dê uma voadora. Em seguida, tome distância e volte novamente com tudo em cima dele e dê outra voadora (repita esta operação até destruí-lo). Algumas voadoras ele defenderá, mas não resistirá a todas. Aí é só beijar a Silvia e missão cumprida.

Leandro Rogério Ugeda
São Paulo, SP

Silver Surfer

Nintendo

Passe de fase com estes passwords. Para a tela de passwords aparecer, aperte simultaneamente, para qualquer lado, os direcionais dos dois joysticks.

Para conseguir todas as armas: CKWJT4

Para conseguir invencibilidade: KJTTJK

Continues infinitos: SJM333

Márcio Fresteiro Dias Ferreira
Rio de Janeiro, RJ

Batman

Nintendo/Gameboy

Faça o sound test do jogo. Na tela de apresentação aperte o direcional, na diagonal, para cima/direita e aperte o Start e selecione suas bat-músicas.

Kijosi Sasaki Jr.
São Paulo, SP

Duck Tales

Nintendo

Transilvânia. Vá para perto de Patrícia. Pule com a bengala e, quando o tio Patinhas sair fora da tela, faça o direcional para a esquerda. Siga em frente até o final da tela. Pule e subirá em uma corda e há uma sala com tesouros. Continue subindo e chegará uma outra tela. Vá para a direita. No fim da tela haverá uma caixa. Quebre-a, que haverá uma vida.

Manoel Levy B. de Oliveira Lima
Santa Isabel, SP

Alex Kidd in Hi-Tech World

Master

Password: KfoYtNpLRZ

Fabian Luiz Franco
São Bernardo do Campo, SP

A GALÉRA

Para participar, envie sua estratégia para: Revista Cinevídeo/Games, Rua Joaquim Piza, 79 - Aclimação - CEP 01528 - São Paulo, SP.

Rockman III

Nintendo

Para derrotar os oito monstros que o Rockman vai enfrentar com mais facilidade. Se você apertar Start no escrito password, vai aparecer um quadro e duas bolinhas: uma vermelha e uma azul.
Coloque uma bolinha azul na letra e no número A-1. Coloque outra bolinha azul no A-3. Coloque outra azul no B-2. Coloque outra azul no B-5. Agora coloque uma vermelha no B-4. Coloque outra azul no D-3. Coloque outra azul no F-4. E, por último, uma vermelha no E-1.

Ronaldo de Souza Arcas
São Paulo. SP

Darius Twin

Super Nes

Para conseguir 50 vidas. No controle 2, mantenha pressionados os botões R e L. No controle 1, segure Select e Start. Os quatro botões devem ser apertados simultaneamente durante a tela de apresentação.

Alan Nascimento Fonseca
São Paulo, SP

Shadow Dancer

Mega Drive

Quando o seu cachorro diminuir, dê magia para ele que ele volta ao normal. Na Estátua da Liberdade, não deixe o helicóptero te pegar, pulando os tiros.

Frederico Catapani
São Paulo, SP

Kings of Beach

Nintendo

Para começar o jogo na última fase do campeonato, entre com o password SUNDEVIL.

Bruno Branco Noronha
Bento Ribeiro, RJ

Super Volleyball

Mega Drive

Para dar um saque elétrico, aperte: A, B, para cima simultaneamente. Depois A, B, diagonal inferior esquerda, juntos. Experimente.

Jefferson Takeda
Sorocaba, SP

Black Belt

Master

Para vencer Oni fique no canto esquerdo da tela, dando pesadas até ele morrer.

Clayton Bueno da Silva
São Paulo, SP

Iron Sword

Nintendo

Logo no começo aparece o quadro de letras para você colocar o código secreto. Coloque o seguinte, apertando o botão A: BDTRPRLLHHBJ. Assim você sairá na fase do Céu.

Fábio da Luz
Santo André, SP

Shinobi

Game Gear

Para ouvir música, aperte: para cima, Start.

Felipe Pires dos Santos
Rio de Janeiro, RJ

Mickey Mouse Castle of Ilusion

Mega Drive

Para ganhar até 10 vidas no estágio 2-2. Antes de sair, você vai ver uma caixa surpresa. Mate o palhaço, vá para a esquerda e pegue um saco com vidas e 1.000 pontos. Volte e pare no ponto de interrogação. Repita até conseguir as dez vidas.

Glauco Roberto Pastore e Silva
São Paulo, SP

Alex Kidd in Miracle World

Master

Como obter vida na primeira fase. Basta você quebrar os dois ? (pontos de interrogação) logo na descida do Monte Eterno. E, quando você estiver no oceano, basta quebrar o ? (ponto de interrogação) que aparece no final desta fase.

Alessandro Cardoso Lopes
Santos, SP

Gaiares

Mega Drive

Para escolher fase, faça a seguinte seqüência: A, B, C e START. Com isso irá para a tela de configuração. Coloque o SOUND TEST 18 e aperte o botão A no controle 2. Saia e aperte START na tela título.

Christian Jacobsen Teixeira
São Paulo, SP

Rocketeer

Nintendo

Senhas. 2ª fase: 490 629 312
3ª fase: 435 765 818
4ª fase: 775 454 215
5ª fase: 318 469 417
6ª fase: 040 473 312

Obs.: 0 = a zero.

Danilo Clovis Pavan
São Paulo, SP

Danan

Master

Para acabar com Gilbas mais rápido, esteja com pelo menos uma garrafa de elixir. Assim que começar o ataque de Gilbas, vá debaixo dele e não pare de dar facadas. Logo ele morrerá.

Reginaldo Francisco J. da Silva
S. B. do Campo, SP

ESTRATÉGIAS DA GALÉRA

Konami World II

Nintendo

Password para a última fase: preencha esses quadradinhos.

Alessandro R.V. Sanchez
São Paulo, SP

Final Fight

Super Nes

Para entrar na tela de opções, aperte os botões Start e Left, durante a tela de apresentação.

Alan Nascimento Fonseca
São Paulo, SP

Super Mario III

Nintendo

Para passar pelo navio da 8ª fase, passe (pequeno) nadando por baixo dele.

Helvio Antonio Pereira Marinho
Rio de Janeiro, RJ

Saint Sword

Mega Drive

Passwords. Fase 7-1: V0150V. Fase 7-2: WU2BAH (0 = a zero)

Mauricio C. Thomazi
São Paulo, SP

Gremlins II

Nintendo

Para ir para a última fase, use a seguinte senha: NXRD

Marcio Sobreira/Fábio Sobreira
Piabetá, RJ

Castlevania Jr.

Nintendo

Para começar o jogo com vidas infinitas, na tela de apresentação digite a senha: em cima, em cima, em baixo, em baixo, esquerda, direita, esquerda, direita, B, A, Start.

Ricardo Venâncio dos Santos
Rio de Janeiro, RJ

NBA Playoffs

Mega Drive

Quando começar o jogo e você fizer sua primeira cesta, deixe seu jogador debaixo da cesta do adversário. Quando você recuperar a bola, é só lançar para o seu "banheira" e fazer a cesta.

Enio Seiji Suzuki
Poá, SP

Duck Tales

Nintendo

No Himalaia. Na primeira tela vá até o final e não desça na primeira corda. Vá até o final que haverá um buraco disfarçado. Caixa nele e no final vá para o canto esquerdo da tela. Pule que ganhará uma vida.

Manoel Levy B. de Oliveira Lima
Santa Isabel, SP

Alex Kidd In Miracle World

Master

Nesta fita existem dois continues escondidos. Para consegui-los, basta, assim que terminarem as três vidas, quando aparecer o game over, pressionar o direcional para cima e apertar oito vezes o botão nº 2. Obs.: Só poderá ser efetuado se você tiver 400 moedas em seu poder.

Alessandro Cardoso Lopes
Santos, SP

Super Mario II

Nintendo

Na tela 3-1, jogue seu personagem na cachoeira e você achará uma porta. Entre e pegue a poção e jogue-a em cima do vaso. Você vai sair na fase 5-1.

Hermes Silva Tomaz
São Paulo, SP

High Way Star

Nintendo

Conseguir continues em qualquer uma das oito fases. Espere aparecer o game over na parte inferior central do video. Aperte o botão A e aparecerá o computador jogando. Aperte, então, os quatro botões juntos: A, B, Select, Start. E você continuará no circuito onde parou.

Cristian Ziviani
São Paulo, SP

Adventure Island II

Nintendo

Para selecionar mundo de 1 a 8, dê a seqüência: direita, esquerda, direita, esquerda, e botão A, B, A, B. Depois de escolhido, aperte o botão A.

Ricardo Vieira
Osasco, SP

Shadow Dancer

Mega Drive

No estágio de bônus. Fique apenas do lado esquerdo atirando sem parar e rapidamente para que nenhum ninja passe. Se você deixar um ninja passar, ganhará duas vidas. Se passarem dois ninjas, você ganha uma vida. Se nenhum passar, você ganhará três vidas.

Julio C. Alencar Soares
São Paulo, SP

Duck Tales

Nintendo

Para achar o tesouro da Transilvânia. Suba na primeira corda e pule para a direita. Siga em frente, até achar outra corda. Suba nela e pule para a direita. Atravesse a parede, ela é só uma ilusão. Depois, pule no espelho da sua direita. Lute com a Maga Patalógica usando o pogopulo: apertando o direcional para baixo e o botão A. Depois, quando o Tio Patinhas estiver no ar, aperte B.

Plauto Quinett Ramos Júnior
São Paulo, SP

Batle City

Nintendo

Para selecionar fases. Na tela de apresentação aperte Start somente uma vez. Numa tela branca aparecerá a mensagem stage I. Aí é só ir apertando o botão A e as fases irão mudando. Aí é só apertar Start e começar da fase desejada.

Leandro Rogério Ugeda
São Paulo, SP

A Nightmare on Elm Street

Nintendo

Para vencer os cinco primeiros mestres, no final dos estágios. 1) Mão acorrentada: fique do lado esquerdo da tela, abaixado, usando o acrobata e jogando dardos. 2) Cabeça que solta linguas: fique abaixado bem no início do lado esquerdo, jogando dardos. 3) Mão Freddy voadora: use o Ninja para dar voadoras e matar facilmente este perigo. A mesma técnica vale para a 4ª e 5ª fase.

Valdinei P.S.
São Paulo, SP

Castlevania III

Nintendo

Para conseguir 10 vidas. No lugar do seu nome escreva: Help me.

Bruno Machado Ramos
Bento Ribeiro, RJ

World Cup

Nintendo

Para dar bicicleta, basta virar o jogador para o lado contrário ao gol adversário e apertar os botões A e B juntos.

Renato Luiz Marques Gonçalves
São Paulo, SP

Rastan

Master

Para matar mais rápido o terceiro chefão, Slayer. Acerte um golpe primeiro. Depois encurrale-o num dos cantos da tela, de modo que ele esteja embaixo da plataforma e você em cima. Em seguida, agache-se e dê uma seqüência de espadadas, ou qualquer outra arma que estiver em seu poder.

Jeferson Diaro Gomes
S. B. do Campo, SP

Super Mario III

Nintendo

Para você ganhar mais pontos. No jogo aparecem tartarugas com asas e cogumelos maus com asas. Quando eles aparecerem, pule sobre eles mas sem tocar no chão. No cogumelo e a tartaruga com asas, o primeiro pulo tira as asas e o segundo pulo mata o cogumelo. Mas, se for a tartaruga alada, o primeiro pulo tira as asas, o segundo faz a tartaruga se esconder na casca, e o terceiro chuta a casca. Na tartaruga normal, o primeiro pulo faz ela se esconder e o segundo chuta a casca.

Leonardo Roberto A. Mangora
São Paulo, SP

Quack Shot

Mega Drive

Para derrotar o último chefe. Suba na parede no canto da tela e espere ele jogar a espada e os blocos cairem. Só então desça e atire nele. Rapidamente mude de lado e repita a operação.

Alan Nascimento Fonseca
São Paulo, SP

130 Head Cleaner

As 130 primeiras cartas que chegarem em nossa redação, via correio, com a pergunta abaixo respondida corretamente, receberão, em casa, via correio, 1 (hum) Head Cleaner*.

Pergunta: Quantos finais possíveis tem o jogo Maniac Mansion?

☐ *4* ☐ *2* ☐ *6* ☐ *3* *(veja página 42)*

Nome _____

Endereço _____

Bairro _____ *CEP* _____

Cidade _____ *Estado* _____ *Idade* _____

Envie para: Cinevídeo/Games - Rua Joaquim Piza, 79 - Aclimação - CEP 01528 - São Paulo - SP.

***Importante:** Não deixe de preencher nada.*
Só vale um cupom (original) por participante. Cópias em xerox não serão consideradas.

** Head Cleanes é um produto da Chemitron, indicado para limpar cartuchos e consoles. Mais Informações na Chemitron, tel.: (011) 563-6024.*

OS DEFEITOS SEM MISTÉRIO

O videogame parecem estar sempre ameaçados por inimigos invisíveis e, muitas histórias, folclóricas em geral, acabam povoando a imaginação dos gamemaníacos. Como ainda não ficou provado que são gremlins que quebram e sabotam consoles e joysticks, fomos conversar com técnicos que passam seus dias detectando os defeitos causados pelas feras.

Segundo Marcio Volpe, a primeira coisa que é importante desmistificar, para a tranquilidade de muitos pais, é que o Videogame é prejudicial para o aparelho de televisão. "Uma das perguntas que mais me fazem é se a tevê vai ser prejudicada pelo uso constante do game. Na verdade ele não prejudica em nada o aparelho, pois os consoles já foram projetados para esse tipo de funcionamento. Um console é como se fosse uma emissora de TV gerando os mesmos níveis de sinais, e em nada interferindo com os circuitos do televisor".

O problema maior nos consoles diz respeito ao encaixe dos cartuchos, que os técnicos chamam de soquete. "O cartucho como todos sabem tem seu contato em forma de pente que encaixa no sentido perpendicular ao soquete, isto é, o contato se dá entre as duas peças, perfeitamente encaixadas. Todo cuidado é pouco e o cartucho deve entrar bem reto e não inclinado". Muitos consoles nacionais usam soquetes de qualidade inferior e apresentam problemas de contato, principalmente para os cartuchos japoneses. É interessante observar ainda que deixar o console exposto ao ar e a poeira, sem cartucho acoplado pode também resultar em mau contato. Procure sempre deixar um cartucho encaixado para evitar exposição do soquete.

O uso continuado do videogame não é prejudicial para o aparelho de televisão.

JOYSTICKS

O segundo problema que surge com frequência, é defeito do joystick. Marcio explica que "apesar de existir uma gama muito grande de joysticks no mercado, quando você for optar, evitem comprar os de alavanca, mesmo os tidos como anatômicos. Essas alavancas com o uso continuado acabam perdendo o efeito chamado de "mola" e apresentando defeitos, não aceitando os comandos dados. Sempre sugerimos que se escolha joystiks com comandos "touche game" acionados com o polegar, e menos propensos a apresentarem defeitos."

Outro problema comum com os Joysticks são os cabos. Evitar dobras no fio é a primeira providência. As dobras fazem com que os fios se partam internamente sendo impossível localizar onde eles se romperam e obrigando assim a troca do cabo.

"Nunca recomendamos o conserto de joystick uma vez que o preço do acessório é baixo. A execução fica por conta da troca de cabos". As borrachas condutivas, se forem de baixa qualidade também apresentam defeitos, criam uma camada que impede a condutibilidade, isto é o contato, e fazem o Joystick não obedecer os comandos.

Ainda falando nos Joysticks, é ficção dizer que o suor das mãos pode prejudicar os controles. Seria preciso que gotas de suor penetrassem o interior do joystick para prejudicar os contatos. E para isso é preciso muito continue...

FÉRIAS & GAMES

Outro problema que ocorre comumente com os consoles é em caso de viagem. Nas férias o pessoal se empolga e leva o videogame para a praia ou campo. Só que muitas vezes as correntes elétricas nesses lugares são 220 volts. Esquecem-se de virar a chave do aparelho ou transformador, e a consequência é a queima desses transformadores.

"Outra recomendação, é que se você não estiver usando o videogame, além de deixar desligada a chave "power", procure desconectá-lo da rede elétrica, da tomada. Em caso de queda da corrente, falta de força, no seu retorno ela vem no pico e mesmo desligado o seu transformador de força estará sofrendo uma tensão." É interessante ainda lembrar de sempre transportar o console na embalagem original, que é protegida com isopor, evitando assim choques externos, humidade excessiva ou calor. Nada pior para o seu aparelho que ficar esquecido ao sol.

Os consoles, assim como outros aparelhos eletrônicos estão projetados para utilização contínua. O uso continuado de um equipamento como um console de videogame está previsto pelo fabricante. Para evitar o superaquecimento eles têm internamente um dissipador de calor. A princípio, segundo Marcio, não deveria ocorrer nenhum problema, muito embora alguns modelos de consoles de baixa qualidade apresentam problemas de aquecimento acima do normal.

"Nunca recomendamos o conserto de joysticks..."

Outro problema comum de ocorrer é na conexão entre o console e a televisão. Muitas vezes, de tanto ligar e desligar o cabo, os fios se quebram e dão mal contato, prejudicando a qualidade da imagem e do som. O ideal é a conexão nos televisores que têm entrada do tipo "monitor" com audio e vídeo, separados em cabos do tipo "RCA" - finaliza Marcio Volpe.

Orientação técnica: Luxman
R. Dr. Olavo Egidio, 870
Santana - S. Paulo, SP.
Tel.: 950-2773 e 950-1349

VOCÊ DESCOBRIU UMA DICA PODEROSA? NÓS PUBLICAMOS!

1) Descreva a dica, nos mínimos detalhes
2) Envie nome e endereço completos para: Cinevídeo/Games - Rua Joaquim Piza, 79 - Aclimação - CEP 01528 - São Paulo, SP.

* O autor de cada dica, estratégia ou password publicada receberá, em sua casa, gratuitamente, um exemplar de Cinevídeo/Games. Antes dela chegar nas bancas.

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

Continue: (este comando serve para você continuar da fase em que parou, sem precisar voltar ao início do jogo). É preciso ter no mínimo 400 moedas. Quando der Game Over, apertar o botão direcional para cima e segurar. Em seguida aperte o botão 2 oito vezes.

Passagem secreta: No início do jogo há o primeiro povo. O Alex Kidd deve jogar seu pó mágico no povo, ao mesmo tempo dando socos. O povo vai se transformar em caldeirões. Force a barriga do Alex Kidd no caldeirão duas vezes. O Alex Kidd encontrará a passagem secreta, que dá numa caverna. Na caverna existe uma pedrinha cor-de-rosa, com uma estrela. Passe por cima dessa pedrinha e ela desviará uma outra pedra abrindo um novo caminho.

Como matar o Janken: fuja das armas que o Janken atira. O melhor esconderijo é embaixo da barriga do Janken, que é muito grande. Quando o Janken estiver distraído, dê três socos no seu chifre.

Combinação da Pedra Hirota: Durante o jogo, será encontrado o medalhão da Pedra Hirota. A combinação aparece na tela nesse momento, mas dificilmente ela é rapidamente decifrada. Agora, guarde bem a combinação: sol, duas ondas, lua, estrela, sol, lua, duas ondas, peixe, estrela, peixe. Pule sobre as pedrinhas, exatamente na ordem da combinação, para não aparecer nenhum fantasma.

LINHA QUENTÍSSIMA

A Tec Toy, que lança os games do Master System e Mega Drive, mantém uma linha direta com o consumidor (Hot Line - tel.: 011 260-3877). Por esse telefone, você pode tirar todas as dúvidas quanto às dificuldades que cada jogo -- somente da Tec Toy, é claro -- pode apresentar. A assistente de marketing Cristiane Borges da Silva faz parte da equipe que atende a Hot Line. Ela conhece tudo de Vídeo Game. Cristiane: com muita competência, ela atende "feras" e iniciantes.

SPACE HARRIER 3D

Comandos especiais: Sound, Level e Three. O comando especial Three serve para modificar o jogo de 3D para 2D (duas dimensões). Para isso, é necessário completar 1 milhão de pontos. Tirar o joystick da tomada 1 e colocar na tomada 2. Em seguida digite o nome do efeito especial Three. Atenção: as duas primeiras letras aparecem na tela. O restante ficará oculto.

R-TYPE

Invencibilidade: Ligue os joysticks 1 e 2, antes de ligar o Master. No joystick 1, aperte o botão direcional na diagonal inferior direita. No joystick 2, aperte o botão direcional na diagonal superior esquerda e o botão 1. Sem soltar os botões, peça para alguém ligar o Master.

Sétima fase: (Depósito de lixo) Jogar a unidade droid dentro do depósito de lixo e ficar atirando constantemente em direção ao monstro.

22 G

PARA CONHECER O TURBOGRAFX-16

Antes de ver as fotos, conhecer muitas das dicas e sair por aí dizendo que o videogame da NEC é um "grande 16 bits"; é bom saber:

1) O console da NEC (TurboGrafx-16) tem uma CPU — Unidade de Processamento Central — de 8 bits, portanto é equivalente a um Master System ou a um Nintendo de 8 bits.

2) Todos os cartuchos (cartões) do TurboGrafx-16 são compatíveis com o TurboxPress, que também processa com 8 bits.

3) O console da NEC (TurboGrafx-16) tem uma PPU — Unidade de Processamento de Tela — de 16 bits. Isto é equivalente a um processamento de tela de um Mega Drive, de um Genesis americano ou, ainda, de um Super Famicom.

4) O TurboGrafx-16 foi o primeiro console de 16 bits no mercado de videogames. Ele surgiu em 1989 e pretendia revolucionar. Em 1990, a Sega lançou o seu Genesis e, em 1991, a Nintendo apresentou o Super Famicom.

5) Todos os CDs de TurboGrafx-16 podem ser rodados em PC-Engine e vice-versa. Mas os cartuchos (cartões) são incompatíveis.

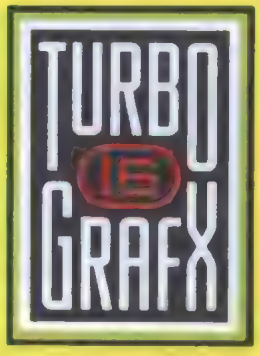
6) O console do TurboGrafx-16 é vendido por aí sem a unidade de CD. Esta deve ser comprada separadamente. Tome cuidado.

7) O TurboGrafx-16 é o melhor para jogos de tiro e aventura. A tela de cada fase é mais rápida e mais definida que os outros consoles.

8) Grande parte dos jogos de competição que são disputados no console podem ser jogados por cinco pessoas. Parece que eles já pensavam em uma família jogando unida. O Multiplay é o único acessório que permite que cinco pessoas joguem ao mesmo tempo.

por Leo Varella/Fotos: Cristovam Avila - Pilotos: Fabio Dorrogne/Ricardo R. Cardoso

AMES



AVERANGER

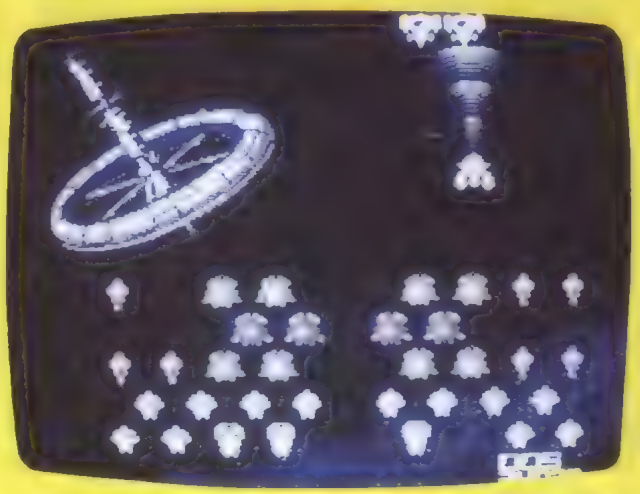
TurboGrafx-16

Neste jogo, alienígenas invadem a Terra e você pilotará um gigantesco helicóptero de combate para acabar com eles. Trata-se de um jogo de tiro vertical, no qual você deverá pegar itens na tela para melhorar seu desempenho. Entre eles estão: (R); um renovador de energia, (M); uma metralhadora, e (S); uma supermetralhadora. O impressionante deste game é a capacidade de vários inimigos aparecerem nitidamente na tela, com velocidade incomum em jogos de tiro (shots).

GALAGA 90

TurboGrafx-16 (Cartucho)

Trata-se de um Arcade Game clássico. Quem nunca jogou aquele fliperama de tiros verticais, no qual um monte de alienígenas se agrupam no alto da tela e descem para te atacar? Existem algumas dicas para este jogo. Uma delas pode ser feita na fase de bônus: para ganhar mais pontos nesta fase, não mexa no controle, sua nave ficará no meio e você conseguirá pegar mais itens. Outra dica: para ter uma nave mais poderosa, tecle a seguinte seqüência na tela de apresentação: Run e direcional para cima



KLAX

TurboGrafx-16 (Cartucho)

Klax é um jogo estratégico muito interessante. Tem semelhanças com Tetris, da Nintendo; Shapes and Collumns, da Sega; e Block Out, da California Deams. O jogador tem uma "máquina" que segura blocos trazidos por uma esteira rolante.

O objetivo do jogo é dispor os blocos de modo que formem uma linha. Formada esta linha, na vertical, horizontal ou diagonal, a mesma desaparece. Quanto mais difícil o desenho, maior será sua pontuação. Por exemplo: um L (uma linha horizontal e uma vertical) vale 200 pontos e um X (duas linhas de quadrados na diagonal) vale 500. A velocidade também é fator importante neste game. Os estágios vão mudando e a esteira rolante vai ficando mais rápida. Nesta hora, toda atenção é pouca.

TIGER ROAD

TurboGrafx-16 (Cartucho)

Tiger Road é um jogo que conta a saga de um guerreiro ninja que deve salvar crianças seqüestradas por um terrível demônio. O ninja terá muitas armas a sua disposição, mas elas só aparecerão em algumas telas, por isso fique ligado. Não desperdice shurikens.

Y"s II & III

TurboGrafx-16 (CD)

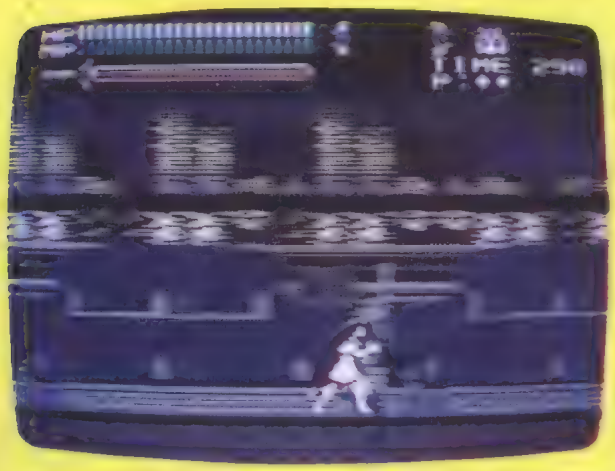
Adão é um guerreiro que deve resgatar seis volumes do "Livro de Y's" para expulsar o mal do reino. Dois demônios poderosos: Dark Fact e Gemma têm um grande poder em suas mãos e só o guerreiro poderá detê-los. Para isso, terá que percorrer o reino pedindo informações a todos os cidadãos. Ele terá a ajuda de Lilia, uma poetisa, e Feena, uma vidente. Depois de encontrados os três primeiros livros, o guerreiro subirá ao castelo de Dark Fact e o enfrentará para conseguir os volumes que faltam. Por fim, encerrará dois demônios em cristais e livrará seu mundo de todo o mal. Ou quase, pois os jogos Y's IV e Y's 5 já foram lançados nos EUA.

VALIS III

TurboGrafx-16 (CD)

Três grandes guerreiras, que deixam qualquer Robocop no chinelo, lutam contra um mago disposto a ressuscitar alguns demônios escondidos em cristais. Parece que os inventores de jogos sempre prendem os bandidos em pedras para que eles possam reviver uma mesma aventura em jogos diferentes. No começo da "adventure" você escolhe a grande guerreira. Lin é rápida, Gem é forte e Ry é rápida e forte, mas não tão rápida e forte como as outras. As escolhas de guerreiras dependem muito da habilidade do jogador.

São sete fases com um grau de dificuldade acima da média. Existem grandes lutas com dragões e outros monstros em gráficos muito bons. Mas a heroína que você escolheu só poderá aprisionar os demônios e... nunca matá-los.



ADAMS FAMILY

TurboGrafx-16 (CD)

Este jogo tem gráficos quase perfeitos, pois foram "scaneados" (as fotos do filme foram digitalizadas por um leitor óptico de computador). Como no filme, um vigarista se faz passar pelo tio Funéreo, há muito tempo desaparecido, para roubar a fortuna da família Adams. Com a convivência, este malandro termina por se apaixonar pela exótica turma. Ao mudar de idéia, tenta dissuadir sua mãe: a idealizadora do roubo, da vida de crimes. A música, idêntica à do filme, aparece em todas as fases e os personagens são realmente engraçados.

DUNGEON EXPLORER

TurboGrafx-16 (CD)

Dungeon Explorer é um RPG (Roler Playing Game), portanto o usuário deve ter algum conhecimento de inglês para jogá-lo. A novidade deste game está na possibilidade de ser jogado por cinco pessoas. Uma coisa inédita para RPGs.

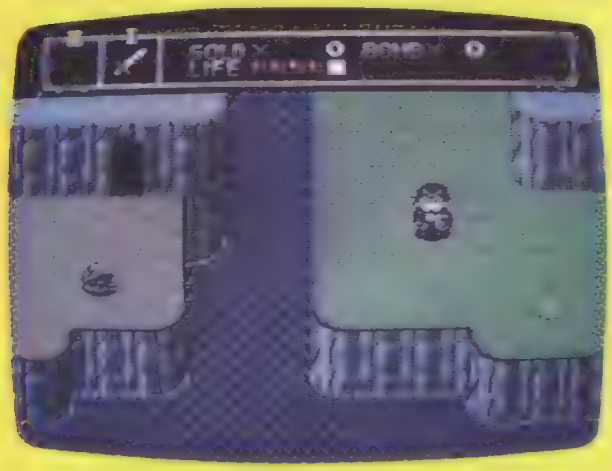
A história do jogo é a seguinte: um príncipe descobre que o povo que ele governa está triste e amuado.

Pergunta, então, para o mago real o que ele pode fazer para reverter essa situação. O bruxo diz que um cristal mágico foi roubado e o príncipe é o único que pode recuperá-lo. Quando o herói conseguir resgatar o cristal, o povo voltará a ficar feliz. O príncipe sai em busca do tesouro, sempre pedindo informações a todos que encontra.

NEOTOPIA

TurboGrafx-16 (Cartucho)

Dirth é um demônio que roubou oito medalhões sagrados de um templo em Jazeta. Como, não bastasse, levou a princesa como prêmio. O guerreiro de Jazeta deverá percorrer oito labirintos para encontrar os medalhões escondidos por Dirth e depois lutar contra o demônio para resgatar a princesa. Mais um jogo de RPG, no qual o jogador deve ter certa perspicácia para encontrar as passagens secretas. Aí vai uma dica: empurre todas as pedras que encontrar, debaixo de muitas delas existem estas passagens.



CHAMPION FOREVER BOXING

TurboGrafx-16 (Cartucho)

Imagine se você pudesse promover uma luta entre o ex-campeão mundial dos pesos pesados Mohamed Ali e o também ex Joe Fraser. Esta é a proposta deste jogo de combate. Os comandos são simples, como em todo o jogo de lutas. Com o direcional você movimenta seu lutador no ringue, com o botão I ataca com "jabs", com o botão II bate com cruzados e com os dois acionados conjuntamente o lutador baterá com "uper cuts". Existe uma lista tremenda de lutadores famosos que podem ser escolhidos. Entre eles estão: Ken Norton, Joe Foreman e Larry Homes. Cada um deles tem uma qualidade especial.

CRAZY CARS RACES

TurboGrafx-16 (CD)

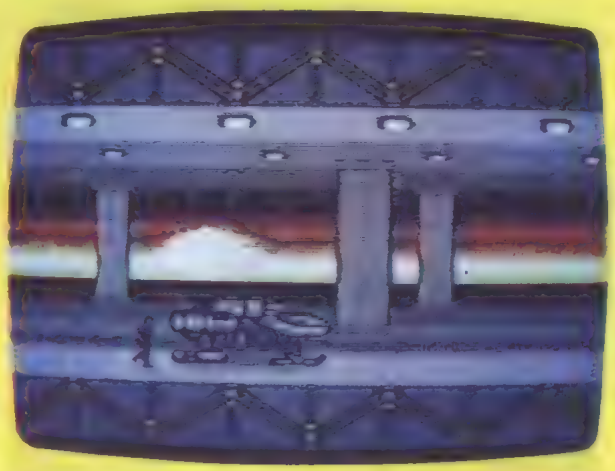
O principal atrativo deste jogo é a possibilidade de ser disputado simultaneamente por cinco pessoas. Um pequeno adaptador é conectado no console e uma família inteira poderá jogar. São nove corridas e os últimos lugares sempre aparecerão na tela, pois uma bolha mágica avançará com o carro retardatário. Mas não pense que isso sai de graça. Cada vez que a bolha pegar um carro, este vai ter um consumo maior de energia, abandonando a corrida sem completar todas suas voltas.

DOWN LOAD 2

TurboGrafx-16 (CD)

Um guerreiro muito louco percebe, um dia, que seu cérebro está em poder de alienígenas. Tudo isso acontece enquanto ele assiste à televisão. O herói não tem mais idéia do que é real e do que os extraterrestres querem que ele pense que é real. Decide, então, sair com sua nave e combater os ETs. As primeiras telas são dentro do planeta, mas a partir da terceira fase o herói lutará contra seus inimigos dentro de um cérebro.

Este jogo de tiro horizontal tem as grandes qualidades dos jogos de TurboGrafx-16: a quantidade de inimigos ativos na tela e a velocidade e definição dos mesmos. Os cenários, com oito fundos definidos, são o ponto alto deste game em CD.



BLAZING LASERS

TurboGrafx-16 (Cartucho)

Um dos mais incríveis jogos de tiro espacial já criado. Blazing Lasers é um game horizontal de tiros. O piloto deve destruir a nave-mãe dos exércitos alienígenas que querem dominar a Terra. Para controlar a velocidade, o jogador deve pressionar o Select, mas lembre-se de uma coisa importante: se a nave se locomover devagar, o tempo se esgotará e você poderá perder o jogo.

Atire sem parar usando o Turbo e passe pelos itens com letras, eles mudarão sua arma. Você poderá usar também uma nave droid, do tipo da usada no jogo R-TYPE, para pegá-la passe por um item com a letra D. Por fim, lá vai uma dica. Para ganhar 10 vidas e 30 bombas na primeira fase, faça o seguinte: quando você for enfrentar o inimigo chefe desta fase, não o ataque, saia de seus golpes só dando dribles. Em um certo momento, ele se cansará e irá embora. Nessa hora, as vidas e as bombas já estarão computadas no seu placar.

L-DIS

TurboGrafx-16 (CD)

Um menino e uma garota resolvem que pichar os muros da cidade de Tóquio é uma solução para combater a poluição da cidade. Eles, de posse de seus possantes "color jets", começam a protestar pelas noites. Uma bruxa acha o "protesto" bonitinho e dá forma às pichações das crianças.

A monstruosidade que a menina grafitou no muro toma forma e, sem que ninguém perceba, leva a pequena para outra dimensão. O moleque fica aflito, mas continua grafitando, até que sua pichação se transforma em realidade: uma nave extra-dimensional.

O jogo começa neste ponto: o desenho animado acabou e você é o dono dos controles. Alguns jogadores experientes acreditam que este é um joguinho para crianças. Mas não se iluda!!

BASEBALL

TurboGrafx-16 (CD)

Um dos bons jogos esportivos do TurboGrafx-16. A tela de apresentação, música e efeitos especiais que o CD cria são absolutamente geniais. Este jogo só deve ser usado por pessoas que conheçam o beisebol. Isso porque um brasileiro que não sabe a diferença entre a segunda e a terceira base estará perdido. O game dá uma opção: ataque ou defesa.

Uma boa idéia: comece no ataque. Para lançar a bola com efeito, aperte os botões I e II ao mesmo tempo e gire o direcional, no sentido horário, com vontade! No começo vai falhar, como toda a dica de videogame. Mas, depois, não vai ter rebatedor que pegue sua bola.

MOTO ROADER

TurboGrafx-16 (Cartucho)

Este é um jogo de automobilismo com oito circuitos diferentes. No começo, você deve comprar seu carro. Para isso o jogador dispõe de uma certa quantia de dinheiro. A partir daí o jogador deverá ganhar corridas e, com isso, prêmios em dólares. Quanto mais corridas o jogador ganhar, mais dinheiro ele terá para comprar motores novos, carenagens aerodinâmicas e, até mesmo, bombas para atacar seus oponentes. Moto Road é mais um dos jogos multiplay do TurboGrafx-16. Cinco pessoas poderão jogar. Aqui estão algumas dicas para começar o jogo melhor. Como o jogo é visto de cima, você poderá escolher duas maneiras de dirigir seu "possante". O primeiro modo de direção é como num autorama: você vira o carro paradireita ou para esquerda da visão do jogador. Na segunda maneira, você estará dentro do carro: isto é, controlará o automóvel como se estivesse dirigindo realmente. Para selecionar o tempo da corrida, aperte Select e direcional para a direita. Para começar com muito dinheiro, aperte Select e o botão II e, para ter uma pista mais escorregadia e deixar seus adversários em apuro, aperte Select e direcional para a esquerda. Atenção: todos esses comandos deverão ser acionados na tela de apresentação!

YO! BRO

TurboGrafx-16 (Cartucho)

O urso de estimação do conjunto de rock californiano "The Beach Boys" é o personagem principal do jogo. É óbvio que o bicho se chama Bro, e Yo é o jeito que os americanos têm de gritar —"Ei!" O urso, neste jogo, deve destruir plantas carnívoras que tentam destruir Los Angeles e a praia de Malibu. Este game brinca com a profundidade da tela, portanto o usuário deve ser craque no direcional para se dar bem.

Enquanto o urso Bro (o nome é uma gíria que significa irmão) destrói as plantas assassínas e salva seus amigos, você poderá escutar o som do mais puro rock'n'roll.

AERO BLASTER

TurboGrafx-16 (Cartucho)

Aero Blaster é mais um jogo de tiros com naves espaciais.

Pode ser disputado por dois jogadores no máximo. Eles não lutam entre si e, quando guerreiam juntos, têm maiores possibilidades de destruir o inimigo. O segredo do game está no botão direcional e na passagem por itens que melhorarão, e muito, o desempenho das aeronaves. O jogador (ou os jogadores) deve passar por sete missões, cada uma mais difícil que a outra. Como o jogo não é enquadrado na categoria fácil, é conveniente se associar a um amigo, pelo menos para liquidar os inimigos finais. A dica é a seguinte: já que os tiros da sua nave não afetam seu parceiro, use um tiro normal bem no centro das naves adversárias, enquanto seu amigo atira com uma supermetralhadora. A nave inimiga sempre persegue a arma mais poderosa. O game é jogado com o direcional e o botão I. O botão II só serve para ativar o "blaster", um dispositivo que acaba com todos os inimigos da tela.

LAST ALERT

TurboGrafix-16 (CD)

Um comando americano é mandado para uma zona de combate em um país inimigo. Sua missão: resgatar um general, há muito tempo desaparecido. Tudo vai bem, até que um helicóptero sem identificação metralha todos os homens da missão e só um se salva: Guy Kasama. Muito tempo depois, o soldado decide descobrir a verdade dos fatos. Começa a investigar o exército e descobre que são quatro os culpados pelo massacre: um vendedor de armas, um cientista e dois generais. Agora, Kasama deve lutar contra eles e seus asseclas. O jogo tem cinco fases, em cada uma delas você lutará contra um dos bandidos principais e na última contra os quatro juntos. O guerreiro deste game se parece muito com Rambo, tanto que a abertura mostra Guy Kasama colocando uma faixa na cabeça, uma faca na bainha e um pente de balas na pistola. Só faltava amarrar o coturno.

ROAD SPIRIT

TurboGrafx-16 (CD)

Road Spirit é um jogo de corrida de automóveis com gráficos fantásticos. A primeira disputa se dá em Barcelona e, logo depois, você pode escolher uma entre 17 pistas para competir. As músicas de cada autódromo são diferentes e entre elas está "Aquarela Brasileira". Os cenários têm mais de cinco "fundos" dando uma visualização real das pistas. O jogador dirige como se estivesse em uma cadeira atrás do carro, podendo ver as batidas de longe. Os melhores cenários são: Alaska, Mexican Road, Barcelona e Hawaii. Enfim, um jogo emocionante com um grau de dificuldade mediano.

KEITH COURAGE

TurboGrafx-16 (Cartucho)

Um famoso cientista é assassinado por uma sociedade mundial do crime. Seu filho, Keith, jura vingar sua morte e começa a perseguir os bandidos com a ajuda de um traje especial. Este traje, projetado pelo cientista, tem vários tipos de arma e escudo. Keith Courage é um jogo de aventura interessante e descomplicado. O problema está em memorizar os caminhos que o herói irá percorrer.

CHINA WARRIOR

TurboGrafx-16 (Cartucho)

Bruce Lee, o melhor lutador de kung-fu de todos os tempos, é o personagem central deste jogo.

O objetivo do grande mestre de artes marciais é derrotar os assassinos de seu mestre. São nove estágios, nos quais o herói deve combater lutadores de caratê e enfrentar um mestre final. A atração principal do jogo é o tamanho dos personagens. Eles são bem grandes para a tela e lembram um pouco o jogo "Ultraman" do Super Famicom. O jogador pode combinar o direcional com os botões I e II para dar chutes, socos e golpes voadores, além de se defender com muita técnica.

Super Castle

A grande aventura de

Vamos falar de Super Castlevania IV, a aventura mais ousada de Simon Belmont, que a Nintendo preparou para os usuários do Super NES. Tudo o que você já experimentou nos outros Castlevania tem agora muito mais emoção, efeitos e desafios. Vamos conhecer a história do nosso herói, já que "o mal se esconde na escuridão..."

No pequeno país chamado Transylvania, conta a lenda que a cada 100 anos as forças do Bem enfraquecem, e o Mal se manifesta como uma das criaturas mais temidas da Terra, o vampiro Drácula. A cada 100 anos, o terrível vampiro revive cada vez mais forte com o objetivo de tornar toda a Humanidade em criaturas da escuridão, governadas sob punho de aço. Muitas pessoas temem que em sua próxima aparição não possa ser detido em seu plano macabro.

Mas existe um grupo que sempre está presente para deter Drácula - a família Belmont. De geração em geração, os Belmont passaram seus segredos sobre a caça de vampiros ao filho mais velho. Muitos Belmont tiveram vidas pacíficas sem encontrar Drácula, mas mesmo assim ficam preparados para o confronto. Muitas vezes acontecem escaramuças menores com monstros secundários e os Belmont saem vitoriosos. Agora, 100 anos já se passaram e a batalha final entre os Belmont e Drácula está para acontecer. A Transylvania é invadida por aparições terríveis que chegaram encobertas pela sombra.

A primavera se aproxima e os cidadãos se preparam para a tradicional celebração. Sem que eles saibam, um grupo de seres maldosos está

organizando uma outra cerimônia na abadia destruída que fica fora da cidade. Eles tentam reviver o príncipe das trevas. Enquanto realizam o ritual, uma nuvem escura desce sobre o campo. O grupo sinistro dança e entoa cânticos pagãos. De repente, um estrondo abala a abadia. Mais uma vez Drácula revive.

É a hora de Simon Belmont convocar os poderes do bem para ajudar na batalha. Munido de suas armas místicas, coragem e conhecimento de séculos, e ainda o treinamento da família, ele começa a sua missão...

VAMOS AO JOGO

Agora que você já entrou no clima, aprenda como jogar o Super Castlevania IV. Esta aventura está centrada em Simon Belmont. Você é Simon e irá percorrer seu caminho por onze terríveis níveis enfrentando horríveis criaturas. Se elas não forem suficientemente terríveis para você, ao fim de cada fase você terá um mestre do Mal para enfrentar. Eles serão cada vez mais horríveis. Derrotado o mestre, surgirá uma "bola de luz" que recuperará sua vida. Simon começa o jogo com três vidas. Perdendo as três, o jogo termina. Se isso acontecer, Drácula e seus asseclas estarão livres para conquistar a Terra. E você não quer que isso aconteça.

O tempo está do seu lado. Simon tem um limite de tempo para completar cada nível. Se o tempo acabar antes que derrote o mestre, você perde uma das vidas. Para repor a força e conseqüentemente a vida, colete os itens de comida que irão aparecer após você apagar as velas ou derrotando um inimigo. Outros itens irão aparecer - novas armas e outros bônus, que explicaremos mais à frente.

PARA COMEÇAR SEU DESAFIO

Após a tela de abertura com o título, você terá três escolhas: Start, Continue e Options. O Start é para quando você começa um novo jogo, ou joga pela primeira vez. O Continue é para o Password, que leva você até o estágio pré-determinado. Options é a famosa tela de opções, que no Super NES, é uma verdadeira loucura. Você pode rearranjar os botões para as funções de Simon. Use o direcional para selecionar as opções. Pode ainda escolher entre som estéreo ou mono. Como se não bastasse, você pode escolher e escutar todos os efeitos de som e todas as trilhas sonoras que o game contém. É simplesmente demais. Não deixe de assistir à tela de abertura do jogo.

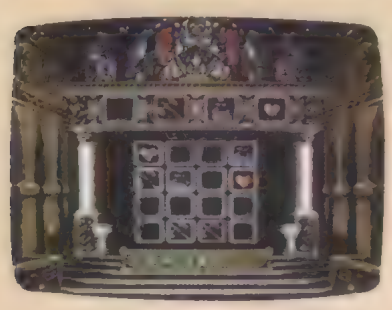
evania IV

Simon Belmont

VAMOS FALAR DE PASSWORD

Você poderá conhecer o Password toda vez que perder todas as vidas e selecionar "End" (fim). Esse password pode ser utilizado para você voltar para a aventura, no nível que você deixou. Porém sem nenhum dos bônus ou poderes que ganhou anteriormente.

Se você escolher Continue, aparecerá a tela de Password. No topo dela estão quatro itens - uma caixa va-



zia, um coração, um machado e uma garrafa de poção. Use o direcional para esquerda ou direita para movimentar o cursor para a escolha. Selecionado o item, use o direcional. Pressione A para o item ir para a grade. Escolhido o Password, pressione o Start.

O procedimento do direcional serve ainda para você registrar seu nome em letras góticas. A chama gravará seu sucesso para todos os tempos...

COMO AJUDAR SIMON

Para ajudar Simon é fácil. Não se arrisque, seja ágil e corajoso. Não saia perdendo força inutilmente. Cuidado com os buracos. Tente todas as velas. Não se esqueça de que logo no primeiro nível você pode enfrentar inimigos e coletar itens, na frente e atrás das grades que cercam a abadia.

Note como o efeito de tridimensionalidade do Super NES é mais que um recurso visual. Para movê-lo em qualquer direção, use o direcional. Para dirigir o golpe do chicote ou da corrente, use junto com o direcional o botão B.

No seu joystick, estas são as funções básicas: Start para entrar a sua tela selecionada ou para dar pausa. Direcional (control Pad) move Simon em qualquer direção e também para o chicote em oito direções diferentes. Botão Y, pressione para seu chicote ou corrente agarrar nas argolas (é bom treinar um pouco). Botão B, para o pulo. Right Button (botão da direita), para usar itens especiais. Select, Left (esquerda) e A não são utilizados durante o jogo.

O CHICOTE, UMA ARMA IMBATÍVEL

Você já sabe que o chicote pode ser usado em oito direções, mas, além de uma arma poderosa, ele pode ser um ótimo meio de transporte.

ELPSOM

ELPSOM Games
O REI DOS GAMES

Rua Cons. Crispiniano, 105
1º andar - Cj. 13
Tel.: (011) 37-7688
Tel./Fax: (011) 36-2075
01037 - São Paulo - SP

DISTRIBUIDORA E LOCADORA DE GAMES

- Atendemos locadoras (Game & Vídeo) e a quem se interessar pelo mercado mais quente do momento
- Temos os melhores títulos e tudo o que for ligado a área dos games.
- Assistência total para quem quiser abrir sua locadora, ou mesmo tirar dúvidas.
- Aceitamos cartões de crédito (Sollo, Bradesco e Ourocard), por telefone.
- Remetemos via Sedex para todo o Brasil.

CONDIÇÕES ESPECIAIS PARA LOCADORAS

LOCAÇÃO DE CARTUCHOS PARA MEGA DRIVE, DYNAVISION, MASTER SYSTEM, SUPER NITENDO ETC.

PROMOÇÃO! INSCRIÇÃO GRÁTIS!

LOJA 1 - Pinheiros
Assit. Téc. e Locação de Games
Rua Vupabussu, 45 - São Paulo - SP
Tel.: (011) 212-9259

LOJA 2 - Bela Vista
Locação de Games e Vídeo
Rua Monsenhor Passalácqua, 130
São Paulo - SP
Tel.: (011) 251-0211

LOJA 3 - Taboão da Serra
Locação de Games
Av. Paulo Ayres, 75 - Bl. 33 Ap. 23
Cond. Serro Verde - SP

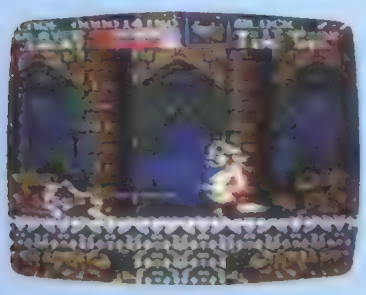
TRAZENDO ESTE CUPOM, GANHE UMA LOCAÇÃO GRÁTIS!

Simon vai usar o chicote para enganchar e pular áreas muito largas. Vo-

cê irá enganchá-lo em anéis que estão espalhados pelo caminho. Use o direcional e pressione B. Agora vamos a algumas dicas. Você pode manter o botão B pressionado e movimentá-lo usando o direcional. Esse golpe pode causar danos aos inimigos, mas não tanto como uma boa e direta chicotada tradicional. Se você saltar no ar e pressionar o direcional para baixo junto com o B, Simon chicoteará diretamente para baixo. O chicote pode ainda derrubar pedras nas ruínas, muitas delas podem esconder algum item.

CONHEÇA OS HORRORES DOS NÍVEIS DA AVENTURA

Nível 1 - Rowdain (O cavaleiro)
Nível 2 - Medusa



Nível 3 - Orphic Vipers (As serpentes)
Nível 4 - Puweyxil (O crânio)
Nível 5 - Koranot (O homem de pedra)
Nível 6 - The Dancing Spectress - Os fantasmas dançarinos curiosamente identificados como Paula Abghoul e Fred Askare
Nível 7 - Sir Grakul (O cavaleiro de armadura)
Nível 8 - The Monster (A incrível criatura de Dr. Frankenstein)
Nível 9 - Zapf Bat (O morcego de cristal)
No nível final "A" - Akmodan II (A múmia)
No nível final "B" - Slogra (O monstro gárgula)
E finalmente o **Príncipe das Trevas** - Drácula.

Além, é claro, de um sem-número de armadilhas, morcegos e esqueletos guerreiros. Anote aí alguns dos mais desagradáveis: Viper Swarm, Skeletal Knight, Snapper Casket, Cruela, Mr. Hed, Merman e The Claw.

CONHEÇA OS ITENS QUE PODEM SER COLETADOS

Se você quer derrotar Drácula, vai precisar de muitos itens que estão escondidos pelo caminho. Alguns serão armas, outros são itens de força. Eles se somarão ao seu chicote místico. Confira.

Relógio - interrompe por algum tempo a ação dos inimigos.
Adaga - Destrói objetos.
Machado - Lento mas perigoso, ataca em arco.
Bomba de fogo - Queima tudo que encontra pelo caminho.
Boomerang - Arma poderosa, vai até o fim da tela e retorna para a sua mão.
Coração pequeno - Lhe dá um tiro por arma.
Coração grande - Lhe dá cinco tiros por arma.
A Cruz - Destrói todos os inimigos na tela.
Poção de Invisibilidade - Lhe deixa livre dos inimigos por alguns segundos.
Estrela da manhã - Aumenta o poder do chicote em dois níveis - a corrente pequena no primeiro nível e a corrente longa no segundo.
Saco de dinheiro - Aumenta seu número de pontos.
Tiro duplo - Permite tiro duplo ou duplica a sua arma.
Tiro triplo - Triplica sua arma na ação. Produz tiro triplo.
Pernil de porco pequeno - Repõe a força perdida parcialmente.
Pernil de porco grande - Repõe maior quantidade de força.
Cristal Mágico - Capture após derrotar o mestre da fase, repondo o tempo e a força perdida.
Lup - Lhe dá mais uma vida.

ALGUMAS DICAS A MAIS

Para você ir bem na sua missão, vamos dar algumas dicas adicionais. Para derrotar Rowdain, você primeiro mata o cavalo e deixa o esqueleto lutando a pé. Depois é a vez dele.

Você pode matar os inimigos esqueletos sem precisar ficar frente a frente. Dá para matá-los ficando na parte de baixo e chicoteá-los. No nível dois aparecem alguns patamares de madeira diferentes, você vai verificar que eles giram. Cuidado para não cair. Alguns suportes, patamares, de pedra, se desintegram logo depois de você pular neles. Fique atento. Logo no início do jogo, procure pegar os itens, na frente e por detrás da grade da cerca da abadia.

Temos certeza d que você tem todas as condições de ajudar Simon Belmont a derrotar Drácula e garantir mais 100 anos de tranqüilidade para a Terra. Boa viagem para a Transylvania.

VOCÊ BATEU UM RECORD? NÓS PUBLICAMOS!

1) Tire uma foto da tela
2) Diga em quanto tempo você chegou ao record
3) Envie nome e endereço completos

* Cada recordista publicado receberá, em sua casa, gratuitamente, um exemplar de Cinevídeo/Games. Antes dela chegar nas bancas.

VOE NO R360 DA PLAYLAND

O R360 reproduz todas as situações reais de um vôo.

Se você pensa que já havia visto tudo em matéria de simulador de vôo e sempre sonhou um dia poder utilizar um simulador igual aos dos centros de treinamentos de empresas aéreas, lhe daremos ótimas notícias: já está no Brasil, primeiramente em São Paulo, o "R360" um Super-Simulador do Futuro, um dos mais avançados aparelhos de diversão do mundo.

Você entra em uma carlinga, coloca o cinto de segurança aeronáutico, escolhe na tela de opções entre "experiência" ou "batalha", aperta o play e decola com seu F-14 Tom Cat, de um porta-aviões. Logo de cara você vai ser catapultado e fazer um parafuso. Segure o manche e endireite seu avião, uma vez que você tem dois minutos para controlar o jato.

O simulador é montado em um sistema de duplo-eixo, reproduzindo todo o movimento do comando. É preciso acostumar-se com movimentos mais delicados uma vez que qualquer toque no manche, na velocidade da simulação, fará o jogador dar piruetas inimagináveis, que fazem os tradicionais brinquedos de parques de diversão parecerem meros balanços.

O "R360" que chega agora ao Playland do Shopping Morumbi, está sendo lançado pela Sega, simultaneamente nos EUA e Japão. Além de controlar o F-14 você enfrentará naves inimigas em um emocionante combate. Utilizará mísseis teleguiados em todas as situações reais de vôo, em manobras que vão do looping de 360° e parafusos a voar de cabeça para baixo.

No "R360" o vídeo é de alta resolução de 20 polegadas. Funciona com três microprocessadores do tipo 68000 MA, sendo a placa principal de 16 bits. A segurança é total, existem sensores que impedem que qualquer pessoa se aproxime do simulador quando estiver em operação. Se isso acontecer ele desliga automaticamente. Sensores de temperatura, sofisticados circuitos de proteção e o freio eletrôni-

Enfrentar naves mortais, armado de mísseis potentíssimos.

co completam o conjunto que é ainda monitorado de fora. Na lateral da poltrona, um botão que pára instantaneamente o seu F-14, coisa impossível se ele fosse um avião de verdade.

Além de toda emoção que o R360 pode proporcionar ao jogador, é preciso salientar que o Playland tem uma preocupação especial com a segurança. Isso a gente pode constatar pela lista de restrições para os usuários do simulador e as medidas adicionais de segurança. Para brincar, ou se preferirem, decolar no Tom Cat, o piloto precisa tirar todos os objetos do bolso e comprometer-se a aceitar as recomendações e regras. Ajustar o cinto de segurança de quatro pontos, a trava abdominal. Localizar o botão de emergência que pára o simulador na posição original de partida. Esse sistema pode ser acionado também de fora pelo operador no painel de controle externo. Existem ainda sensores estratégicamente colocados que param instantaneamente o simulador se o piloto colocar os braços ou as pernas para fora da cabine.

As restrições para a utilização do "R360" são as seguintes: não podem utilizá-lo pessoas com altura inferior a 1,30 metro; as que sofrem de problemas cardíacos; as que estiverem sob efeito do álcool; mulheres grávidas; pessoas que, sabidamente, sofrem de pressão arterial alta ou baixa. Estão incluídas na lista ainda as que já tem prescrição médica para não participar de esportes extenuantes, ou ainda as que tenham problemas mentais ou físicos. Outra recomendação, nunca entre no "R360" depois de ter comido. É quase impossível evitar o enjoo com os parafusos e loopings.

O "R360", que foi instalado pela Playland no Shopping Morumbi em São Paulo, é o único existente em toda a América do Sul, e será levado, posteriormente, para outros Shoppings e parques.

---

200 Passaportes da Alegria do Playcenter

As 200 primeiras cartas que chegarem em nossa redação, via correio, com a pergunta abaixo respondida corretamente, receberão, em casa, via correio, 1 (hum) Passaporte da Alegria do Playcenter.

Pergunta: Como é onome do brontossauro de estimação de Fred e Wilma Flintstone?

☐ *Peter Pan* ☐ *Juju* ☐ *Barney* ☐ *Dino* *(veja página 10)*

Nome _____

Endereço _____

Bairro _____ *CEP* _____

Cidade _____ *Estado* _____ *Idade* _____

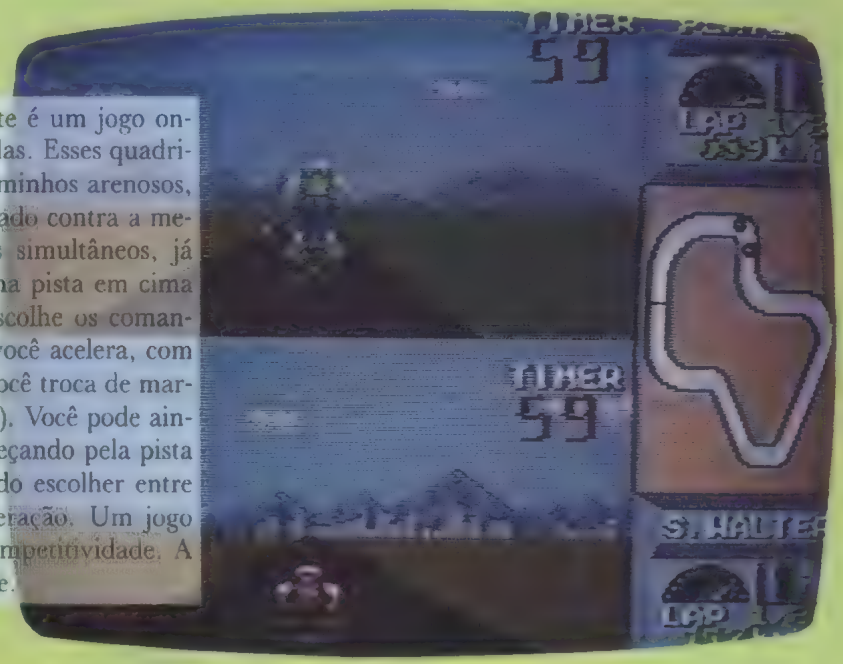
Envie para: Cinevídeo/Games - Rua Joaquim Piza, 79 - Aclimação - CEP 01528 - São Paulo - SP.

Importante: *Não deixe de preencher nada.*
Só vale um cupom (original) por participante. Cópias em xerox não serão consideradas.

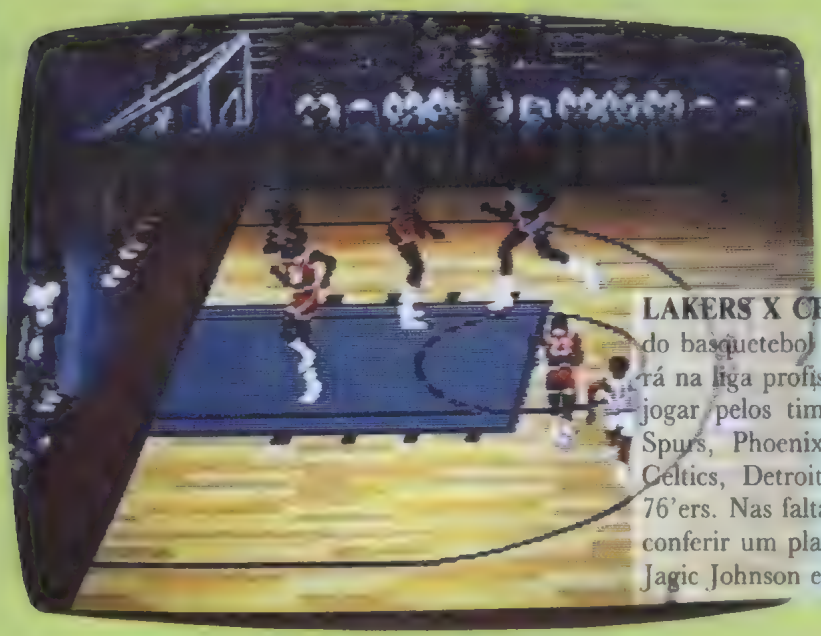
MUITA AÇÃO EM SUA CASA

por Myrtha Rac'z/Fotos: Cristovam Ávlis
Apoio técnico: Tilty's II (Tel.: 296-5731)

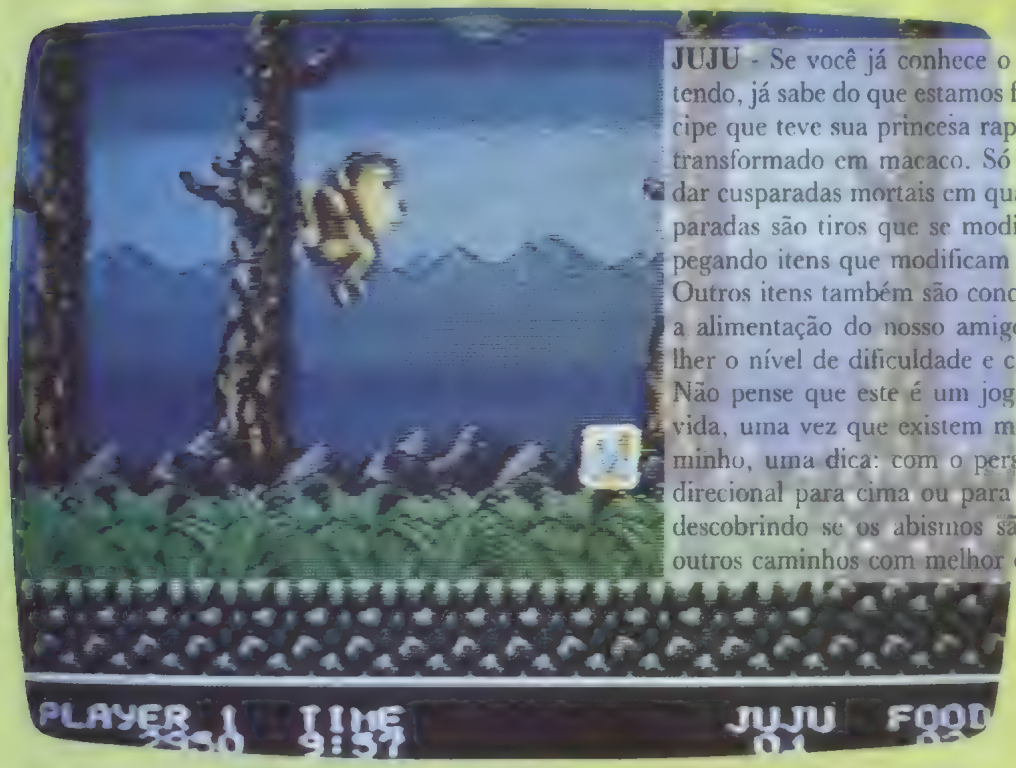
Você pilota uma moto de 500 cilindradas e faz curvas incríveis. Participa de uma corrida megaperigosa. Enfrenta o sensacional Magic Johnson num jogo inesquecível.



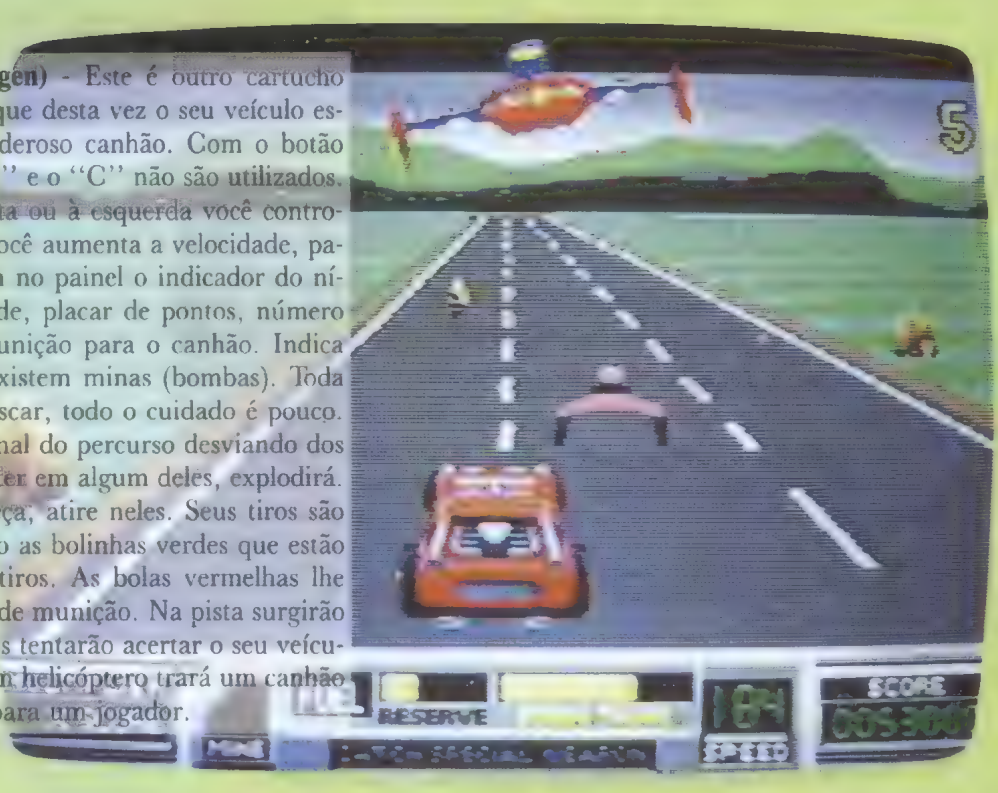
MEGATRAX (Quad Challenge) - Este é um jogo onde você conhecerá motos de quatro rodas. Esses quadriciclos de 500 cilindradas percorrem caminhos arenosos, rampas, curvas incríveis. Pode ser jogado contra a memória do cartucho ou dois jogadores simultâneos, já que a tela se divide em duas, com uma pista em cima e outra embaixo. Nas opções, você escolhe os comandos, normalmente com o botão "A" você acelera, com o botão "B" você frea e com o "C" você troca de marcha, velocidade alta é (H) e baixa é (L). Você pode ainda escolher um ou quatro voltas, começando pela pista de Atlanta. São quatro motos, podendo escolher entre as de maior potência ou melhor aceleração. Um jogo de gráficos razoáveis mas de muita competitividade. A tela de abertura é bastante interessante.



LAKERS X CELTICS - Este game é para os amantes do basquetebol americano. Neste cartucho, você jogará na liga profissional, a NBA, terá a oportunidade de jogar pelos times Los Angeles Lakers, San Antonio Spurs, Phoenix Suns, Portland TrailBlazers, Boston Celtics, Detroit Pistons, Chicago Bulls, Philadelphia 76'ers. Nas faltas, o juiz aparecerá na tela. Pode ainda conferir um placar de estatísticas. Enfrente feras como Jagic Johnson e seus passes sensacionais.



JUJU - Se você já conhece o Legend of Juju, da Nintendo, já sabe do que estamos falando. Juju era um príncipe que teve sua princesa raptada e ainda por cima foi transformado em macaco. Só que tem um poder, o de dar cusparadas mortais em qualquer direção. Essas cusparadas são tiros que se modificam no correr do jogo, pegando itens que modificam a natureza de seu poder. Outros itens também são conquistados, como as frutas, a alimentação do nosso amigo símio. Você pode escolher o nível de dificuldade e colocar até sete continues. Não pense que este é um jogo fácil. Para facilitar sua vida, uma vez que existem muitas armadilhas pelo caminho, uma dica: com o personagem parado, mova o direcional para cima ou para baixo, movendo a tela e descobrindo se os abismos são mortais ou se existem outros caminhos com melhor opção.



ROAD BLASTER (Tengen) - Este é outro cartucho de corrida de carros, só que desta vez o seu veículo está equipado com um poderoso canhão. Com o botão "A" você dá tiros. O "B" e o "C" não são utilizados. Com o direcional à direita ou à esquerda você controla seu carro, para cima você aumenta a velocidade, para baixo reduz. Você tem no painel o indicador do nível de gasolina, velocidade, placar de pontos, número de carros disponíveis, munição para o canhão. Indica ainda quando na pista existem minas (bombas). Toda vez que ele começar a piscar, todo o cuidado é pouco. Você precisa chegar ao final do percurso desviando dos outros carros. Se você bater em algum deles, explodirá. Para que isso não aconteça, atire neles. Seus tiros são limitados mas, recolhendo as bolinhas verdes que estão na pista, você repõe os tiros. As bolas vermelhas lhe darão um maior número de munição. Na pista surgirão obstáculos, outros canhões tentarão acertar o seu veículo. Lá no meio do jogo um helicóptero trará um canhão mais potente. Cartucho para um jogador.

F1 GRAND PRIX - Varie corporation japonesa. Enquanto o cartucho do "mauricinho" Airton Senna não fica pronto, você pode correr pelas pistas da Fórmula-1 com o Satoru Nakajima. Grandes gráficos com direito até a Miss Fórmula-1 na pista. Você equipa seu carro escolhendo o tipo de aerofólio, de pneu, de suspensão, de motor, de cabo de direção (handle) e de freio. Os nomes dos pilotos e suas equipes estão todos trocados mas perfeitamente identificáveis. Mate saudades do N.Piquet na sua Benetton B191 equipada com motor Ford HB SE5 e pneus Pirelli. São 16 fases, ou melhor, pistas. A primeira o GP dos Estados Unidos, a última o da Austrália. Consulte o mapa das pistas para equipar bem o seu carro. Na tela, além do seu carro, o indicador de velocidade, o mapa da pista com localização, as rotações por minuto, tempo corrido e as voltas que faltam. Você tem direito a Pit Stop. Cheque a emoção da largada.

FIGHTING MASTER - Mais um jogo de luta. Só que, desta vez, para um ou dois jogadores, que lutam entre si, não serão personagens tradicionais de luta-livre e sim mutantes com habilidades individuais interessantíssimas. Você pode, além do nível de dificuldade, escolher o número de continues. As telas de fundo são apenas duas: no interior de um templo ou em uma clareira na floresta. Para ir bem neste jogo é preciso se familiarizar com os poderes de cada um. Lute contra eles ou seja um deles. Na parte inferior da tela, você tem o marcador de força. Vencendo com maior número de força, você terá melhor oportunidade de vencer o próximo oponente.

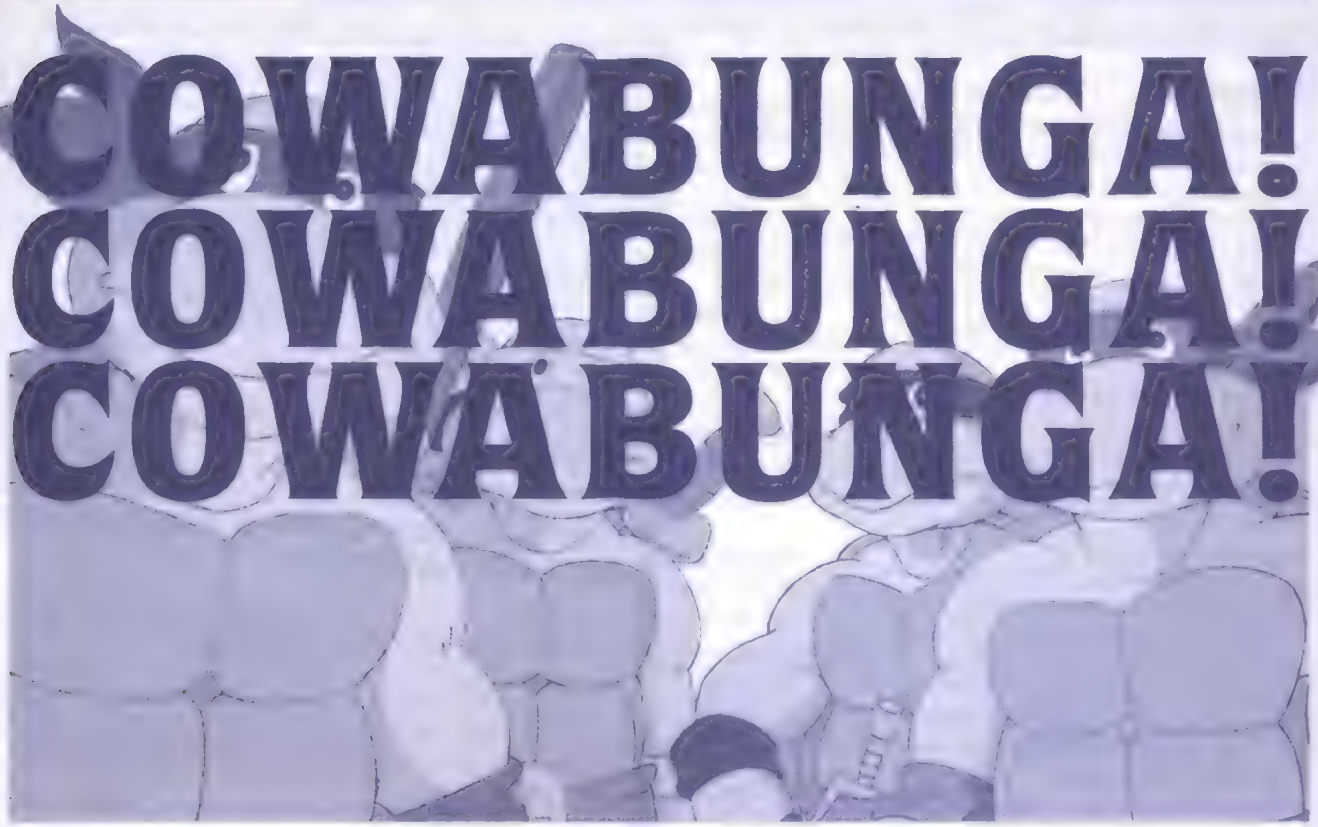
CALIFORNIA GAMES - Se você conhece os jogos de verão dos cartuchos Nintendo, não terá dificuldades para jogar este game da Sega. Você pode selecionar para competir em todos os eventos ou escolher em quais. Pode, ainda, somente, praticar. Os eventos são os seguintes: Half Pipe Skateboarding, manobras radicais de skate em rampa; Bouncing The Foot Bag, onde você precisa mostrar que é bom no controle da bolinha; Surfing, surfando em uma onda sensacional; Roller Skating, patinação no calçadão da praia; BMX Bike Racing, um bicicross por rampas e obstáculos.

ALESTE - Um jogo de nave espacial, visto por cima e com gráficos muito bonitos e ações muito rápidas. Você enfrenta meteoros, outras naves e as bases de terra. Existe uma base voadora formada por pagodes japoneses interligados e flutuantes. Você pode, durante a jornada, conquistar tiros especiais e naves auxiliares que podem voar próximas, afastadas ou atirar em ângulos que seu canhão principal não atinge. No options, faça os testes da trilha sonora e dos efeitos e selecione o nível de dificuldade.

WORLD CUP 92 - Os cartuchos de futebol continuam saindo. Este é com 24 times representando os países participantes. Tem uma vista lateral superior mudando de tela para a cobrança de pênaltis, esta com visão frontal ao goleiro. No campeonato, sua ascensão é por pontos e não existe cobrança de pênaltis. Você pode jogar contra o computador ou versus um segundo jogador. Você pode programar a ação dos botões de seus joysticks, privilegiando os chutes de passe ou chutes de distância. É possível fazer gols de cabeça e de bicicleta, bastando que sua posição esteja de acordo com a ação pretendida. Isto é, recebendo um passe, estando de costas para o gol. Ou, no caso da cabeçada, colocando o direcional para a direita ou esquerda, soltando e pressionando o botão do chute.

OUT RUN - Cartucho de oito megas. Você pilota um supercarro conversível e pode viajar por 15 estágios alucinantes. No início do jogo você terá a tela de opções. Escolha o nível de dificuldade, que vai do fácil (easy) ao difícil (pro). Selecione também uma das três músicas: "Passing Breeze", "Splash Wave" ou "Step on Beat". Você vai precisar de muita habilidade no volante. Com o direcional você pode reduzir a velocidade (na tela aparece um "L") ou aumentar (H). Para a direita ou esquerda você controla o carro. Para acelerar ou frear use "A" e "C". Atenção, reduza a velocidade nas curvas fechadas, mas procure andar rápido, pois para mudar de estágio você só tem 60 segundos para alcançar o próximo. Você faz as opções dos caminhos que irá percorrer, já que no percurso existem bifurcações. Visual incrível e áudio muito interessante. O primeiro estágio é "Coconut Beach" e o décimo quinto é "Lakeside". Para um jogador.

COWABUNGA! COWABUNGA! COWABUNGA!



A Turtlemania continua. Nos Estados Unidos, já saiu para as máquinas "Arcade" a segunda aventura das Tartarugas Ninja. Com qualidade superior de gráficos e animação, promete ser um grande sucesso por aqui. Por enquanto, os fãs dos cascudos ficam com as emoções do cartucho "Tartarugas Ninja III" para console oito bits. Esta aventura, produzida pela Konami, na verdade é a segunda parte da primeira missão e não tem nada a ver com o game prometido para o Super Nes. Mas, mesmo assim, nossos heróis estão melhores que nunca.

PEGANDO UMA COR

Os quatro jovens mutantes estão curtindo a praia quando, pela televisão, o Destruidor comunica que acaba de seqüestrar a ilha de Manhattan e, de quebra, leva April como refém. Nossos heróis então saem em busca de uma forma de chegar até o arquiinimigo.

A primeira fase é na praia. Cuidado que os bandidos aprenderam uma nova: jogar areia nos olhos das tartarugas. Ainda na praia, experimente os novos golpes. O primeiro atira o inimigo para cima usando qualquer das armas. Apertando A + B, você perde força, mas tem um supergolpe com giros horizontais ou verticais (dependendo da arma) ou ainda uma cambalhota mortal.

O interessante neste jogo é que, em qualquer momento, o segundo jogador, isto é, a segunda tartaruga pode entrar. Se você perder a vida, antes de usar a próxima pode trocar de tartaruga.

PRAIA / DICAS

Cuidado com os cartazes no pier, atrás deles estão inimigos. Cuidado que as tábuas estão um tanto velhas e os buracos podem tirar sua vida, e eles abrem de surpresa. Derrotar o primeiro mestre é fácil, fique tranqüilo.

Neste cartucho, na tela Options, você pode começar com cinco vidas e tem pelo menos três continues. Dá para checar as várias músicas do game e você pode escolher a dificuldade. Ao pressionar uma ou duas "turtles", ouça o delicioso Cowabunga indicando o início da aventura.

A segunda fase é no oceano. Você está em uma prancha de surfe, os inimigos também. Pode saltar sobre ela que não correrá o risco de cair na água. Cuidado que os inimigos podem saltar em bando de dentro da água. De quebra, além dos inimigos, bolas de força que dão choques paralisantes. E não são poucas.

METRALHADORAS / CANHÕES

Saindo do sufoco, você chega ao submarino. Lá você tem metralhadoras e canhões, prontos para acertá-lo. Outra horda de inimigos. Cuidado para não cair na água. O mestre, aqui, arranca um pedaço do cano aparente do submarino e usa como arma. É claro que você irá vencê-lo e usará o sub para chegar até a ponte.

A terceira fase é a ponte. Tem pedaços destruídos e muitas vezes, quando você vai pelo cantinho, enfrenta enormes bolas de ferro que rolam pela pista. Temos também alguns inimigos com enormes pesos. A dica é saltar, deixar eles jogarem e aí, sim, derrotá-los. Cuidado com o jipe. Além de atropelar, ele atira bombas. Vencido o próximo mestre, você vai pegar o dirigível.

Do dirigível você chega à cidade de Manhattan que está suspensa no céu. Cuidado com o pessoal com os tambores de óleo. Os tambores prendem você por alguns instantes.

O jogo não é muito difícil, e vai seguindo neste mesmo pique. Mais uma diquinha, pra quem chegou até aqui, as estátuas não são o que parecem. Não esqueça de pegar pizza para repor energia.

CLUBES

ESB & AVG VIDEOGAME AND MAGAZINE ASSOCIATION
Nintendo/Sega/Marvel/DC Entertainment Inc. Através deste clube pretendemos trocar e dar qualquer informação a respeito de games, dos sistemas Nintendo e Sega. E também de quaisquer histórias em quadrinhos da Marvel e DC. Administração: Ernando Soares Borges. Executivo operacional: Anderson Vanderlei Guedes. Dentro do possível, garantimos responder a todos.
Rua Canará do Amazonas, nº 3 - Itaim Paulista
CEP 08180 - São Paulo, SP

GAMEPROBLEMÁTICOS
Quer ser sócio?
Mande carta a Bom Retiro - Rua Afonso Pena, 332 - Apto. 83 - CEP 001124 - São Paulo, SP. Ou telefone para (011) 228-3517, com Marcelo ou Mário: ou para (011) 227-9589, com Paulo.

STARLINE GAMECLUB
Clube destinado a usuários de Mega, Master, Game Gear, Nintendo, Super Nes e Gameboy. Prtende se expandir por todo o País, reunindo todos os tipos de fera em games. O clube promove campeonatos, promoções, sorteios e concursos. O sócio pagará uma taxa semestral que lhe dará o direito de receber, durante este período, um jornal mensal com dicas, lançamentos, recordes, etc. Tanto os jornais como os cadastros dos sócios são feitos em um computador.
Starline Gameclub
Caixa Postal 11537
CEP 05090 - São Paulo, SP

GAME SISTEM CLUB
Eu e meus amigos fundamos o Game Sistem Club. O clube troca dicas, esclarece as dúvidas dos sócios, faz campeonatos e muito mais. Todos os sócios são cadastrados em computador.
Escrevam para Rodrigo Ferreira - Av. Juscelino K. de Oliveira, 2020 - Bairro dos Pimentas - Guarulhos, SP - CEP 07250.

TROCAR, VENDER

CARTUCHOS JAPONESES
Estou procurando pessoas que tenham interesse em trocar jogos, principalmente japoneses. Quem tiver estes jogos entre em contato comigo: Family Circuit'91, Tetra Star ou The Fighter, Crisis Force.
Jair Alves de Almeida
Alameda Olga, 315 - Barra Funda
01155 - São Paulo, SP.

MEGA DRIVE
Vendo Mega Drive japonês, transcodificado e destravado, CD ROM para Mega Drive e os games: Guaiares, Pit Fighter, The Legend of Juju, Quac, Shot, Fantasia, Castle of Ilusion, After Burner II, Granada, Lakers X Celtics, Midnight Resistance, Alien Storm, Storm Lord, Turrican, Truxton, Street Smart, Marvel Land, Out Rund, Toe Jam e Earl, entre outros. Faço um preço camarada!
Marco Augusto Barboza
Av. Euclides da Cunha, 750 - Jd. São Jorge
87700 - Paranavaí, PR

TILTY'S II - INOVANDO O ATENDIMENTO AO GAMEMANÍACOS

por Eduardo Cruz

Tilty's II: menores só jogam com autorização dos pais. O bom aluno é premiado.

Assim como o mundo do videogames está sempre em evolução, as locadoras buscam incrementar cada vez mais os seus espaços e trazer novidades para os usuários e clientes. A Tilty's II é uma das que buscaram inovar. Além de locar acessórios e cartuchos, vender consoles e games, instalou em sua loja três consoles para ser alugados por hora, para jogar ali mesmo. As locações podem ser de 15 minutos, sem limite de tempo, com direito de troca de cartuchos. São dois Mega Drives e um Super NES para o pessoal testar sua habilidade, a um preço bastante acessível.

Preocupados com a meninada, os proprietários decidiram que menor de 12 anos que não estiver com o pai não joga. Segundo Celso, responsável pela loja, só joga quem tiver autorização do pai. Aluno uniformizado em horário de escola também não joga. Mas, por outro lado, o cliente que tiver média oito em seus bimestres escolares ganha dez minutos de tempo a mais na locação dos consoles.

A Tilty's II funciona de segunda a sexta, das 10 às 20h, e aos sábados, das 10 às 17h. Ficha aos domingos. Tem para locar cartuchos para Sega, Nintendo, Game Boy, Game Gear, Master Sistem, Mega Drive e Super Nes. Aluga ainda pistolas, joysticks, óculos e controles do tipo Arcade. Vende cartuchos e consoles. Fica na rua Dr. Almeida Nogueira, 41 - Penha. Tel.: (011) 296-5731.

RECORDES

Home Alone Super Nintendo - 138.588
Denis R. Marinho - São Paulo, SP

Quack Shot Mega Drive - 8.976.000
Jatyr de Oliveira Neto - Santos, SP

Labirinto Master - Terminado
Júlio Cezar Cláudio - São Paulo, SP

Altered Beast Mega Drive - 1.580.100
Júlio Cezar Cláudio - São Paulo, SP

Legend Of Juju Nintendo - 309.000
Eugenio Kiko Pato - São Paulo, SP

Pit Fighter Mega Drive - 1.855.270
Eugenio Kiko Pato - São Paulo, SP

Rambo III Master - 93.350
Rodrigo Marx Hollerbach - Nanuque, MG

Super Cross Master - 0' 41" 36
Rodrigo Marx Hollerbach - Nanuque, MG

Jogos de Verão (Surfing) Master - 9.0
Rodrigo Marx Hollerbach - Nanuque, MG

Todos os recordes publicados foram comprovados com fotos das respectivas telas. Você bateu um recorde? Nós publicamos!

LINGUAGEM E GÍRIAS DOS GAMEMANÍACOS (IV)

por Bruno B. Grosso

CRECK
A mesma coisa que tilt (quando o jogo paralisa e não volta a jogar).

DEMO
Quando a apresentação do jogo é muitíssimo boa, alguns a chamam de demo.

HINT BOOK
É o nome do caderno onde geralmente o gamemaníaco guarda suas dicas poderosas.

PRO-TIP
Dica muito boa, ótima.

GAME PAK
O nome que alguns dão para o plástico que reveste o chip do jogo, ou a própria caixa do jogo (quando é original).

POINT
Ponto de encontro dos gamemaníacos. Pode ser uma locadora ou um fliperama.

PERSONAL ARCADE
Apelido do famoso Neo-Geo, dado por alguns gamemaníacos.

PARTICIPE!
110 adaptadores Super Nes/Super Famicom

As 110 primeiras cartas que chegarem em nossa redação, via correio, com a pergunta abaixo respondida corretamente, receberão, em casa, via correio, 1 (hum) adaptador Super Nes/Super Famicom.

Pergunta: Como é o nome do jogo, para o Super Nesm que mostra a saga de Simon Belmont? (Veja pág. 24)

☐ *Neotopia* ☐ *Heavy Nova* ☐ *Castelvania IV* ☐ *Narc*

*Nome*_____

*Endereço*_____

*Bairro*_____ *CEP*_____

*Cidade*_____ *Estado*_____ *Idade*_____

Envie para: Cinevídeo/Games - Rua Joaquim Piza, 79 - Aclimação - CEP 01528 - São Paulo - SP.

***Importante:** Não deixe de preencher nada.*
Só vale um cupom (original) por participante. Cópias em xerox não serão consideradas.

** O adaptador produzido pela Tecnogame possibilita o uso de cartuchos originais para o Super Famicom, no Super Nes. E vice versa. Maiores informações: Tel.: (011) 222-9083*

NOTAS, GÍRIAS, CLUBES, RECORDES, ETC.

SUPER FAMICOM X MEGA DRIVE
o pau continua!

Time do Super Famicom

"Concordo com a carta do Marcos Tamashiro (4ª edição, página 28), de São Paulo. Ele tem toda a razão quando diz que o Super Famicom é superior ao Mega Drive.

Ele colocou sobre a resolução, sobre os sprites, sobre a rotação e o zoom. Fez uma bela comparação com um belo clássico dos games: o Ghouls'n Ghosts, do Mega, com o Super Ghouls'n Ghosts, do Super Nes. Em todos os pontos citados por Marcos, o Super Nes se deu melhor.

Gostaria de acrescentar. 1) A Nintendo, dois meses antes de lançar o seu vídeo nas lojas, resolveu aceitar encomendas. Recebeu 1,5 milhão de pedidos de pessoas que nem conheciam o console. 2) Em minutos de sua estréia, o Super Famicom vendeu, mais ou menos, 600 mil consoles. Seriam os japoneses ingênuos por terem comprado tantos consoles? 3) A Sega lançou o Mega Drive em 1988. Dois anos depois, a Nintendo deu a sua cartada. O poder estava lançado. Agora, cá entre nós, dois anos depois de um vídeogame ser lançado, vocês acham que a Nintendo faria uma coisa pior?"

Marcos R. Poffo - Praia Grande, SP

"Quero completar as informações enviadas por Jorge Chamma Jafet, do Rio de Janeiro. Quanto ao Super Famicom ter 8 canais de som, Jorge esqueceu de citar que, além dos 8 canais, ele possui um gerador de voz digitalizada, tipo FM, com 256 sons pré-definidos, em oito oitavas, e pode apresentar ao todo 13 canais de som."

Luiz Marquezini Júnior - José Bonifácio, SP

Time do Mega Drive

"Li a carta do leitor Marcos Tamashiro. Concordo plenamente que, em se tratando de cores, sons, sprites, e pixels, o Super Nes vence de longe o Mega Drive. 512 cores para mais de 40 mil é muita diferença. Mas, agora, eu pergunto: Marcos, por acaso você já viu Shadow of the Beast, Strider, Sonic, El Viento, Batman, Tom Jam e Earl, Gaiares? Pois é, foram feitos com menos de 512 cores, com 8 canais de som, menos de 80 sprites se movendo na tela e menos de 71.680 pixels na tela. E são jogos maravilhosos, com ótimos gráficos (muitos até ganharam prêmios de 'Jogo do Ano') e muita diversão. Inclusive se você jogar com som estéreo (que não tem efeito de eco), que você vai dar uma nova dimensão em sua televisão. E mais! Nenhum deles possui efeito de escala e rotação."

Marcelo Soares Pinheiro - Rio de Janeiro, RJ

NINTENDO NO BRASIL: É AGORA OU NUNCA

Por Marcos Petrucelli

Ao que tudo indica, parece mesmo que a tão falada Nintendo Entertainment System entrou no mercado brasileiro. E, acreditem, pelas mãos da Sharp S/A.

Acreditem pelo seguinte: como cansamos de ouvir até o ano passado, a Nintendo seria representada no mercado pela Gradiente. As fofocas diziam que tudo estava acertado, mas a própria Gradiente nunca emitiu uma palavra sobre o assunto. Outras empresas que também estavam no páreo eram a CCE e até a Milmar, fabricante do console Hi Top Game, compatível com o NES.

Segundo Mário B. Câmara Filho, proprietário da rede Dimensão Games e um dos mais ativos dentro da política "gamemaníaca", a Sharp é mesmo a escolhida pela Nintendo. "Pelas informações que chegam a mim, já existem até documentos assinados", diz Mário B.

Por enquanto, está sendo complicado um contato com a C.Itoh, representante da Nintendo para a América Latina. Dessa forma, fica inviável obter maiores informações sobre as negociações. Mas, até onde se sabe, a Sharp deverá concluir o fechamento dos contratos até o final de agosto. E os produtos Nintendo chegarão ao mercado em outubro, começando direto pelo Super Nintendo, console de 16 bits.

Desde o início das especulações sobre a entrada da Nintendo no Brasil, a diretoria da Tec Toy, que representa a SEGA, a maior concorrente do NES, se mostrou tranqüila. Para eles, o mercado terá um aquecimento, já que a Tec Toy finalmente terá com quem concorrer à altura.

Para Mário B., será uma disputa acirrada. "Não tenho opinião formada sobre a política que será aplicada pela Sharp/Nintendo. A Nintendo possui produtos que podem derrubar a Tec Toy", diz Mário B.

ADAPTADOR TECNOGAMES

Agora você já pode usar as fitas do Super Nes em seu Super Famicom ou vice-versa, com um único adaptador, que você pode comprar pela metade do preço dos outros. Rua Santa Efigênia, 295 - cj. 107 - Centro - São Paulo - SP - Tel.: 222-1471 e 222-9083. Temos também US CLEAN o único kits de limpeza que dá vida nova a todos os games.

MASTER/GAMES/CLUB

O Cesão, Ricardo e Leandro de Macatuba, SP comunicam o nascimento do Master/Games/Club. Mensalmente o grupo espera editar um jornalzinho (xerox, em papel sulfite) com idéias, novidades, dicas dos sócios, dicas dos leitores, um ranking dos games e muito mais. Pra participar do Clube ou adquirir o jornalzinho, escreva para:

Alessandro Vieira (Cesão)
Rua Nove de Julho, 17-06 - Centro
17290 - Macatuba - SP

OLD GAMES

Os insubstituíveis River Raid e Pac-Man

por Myrtha Rac'z/Fotos: Cristovam Avlis - Piloto: Marco Antonio Magaldi

River Raid I e Atlantis: um desafio sempre muito excitante.

Continuando nossa série de Old Games, desta vez focalizamos pelo menos dois hits: River Raid e Pac Man, compatíveis Atari.

MASH - Baseado no seriado de televisão que satiriza as atividades do grupo de apoio e salvamento do Exército Americano, MASH é um cartucho distribuído pela CCE que traz as atividades do esquadrão em várias fases. Para um ou dois jogadores. No "select", você pode escolher:

1 - para um jogador contra o computador. Você é um helicóptero que precisa resgatar os feridos e levá-los para a base, assim que estiver lotado. O indicador disso é a janelinha fechada. Cuidado, o tanque, embaixo, estará atirando em você.

2 - Para dois jogadores, nas mesmas condições.

3 - Resgate de feridos que caem do avião que surge na parte superior da tela. Para um jogador. Cuidado que o tanque atira em você.

4 - O mesmo jogo, só que para dois jogadores.

5 - Esta fase é igual à primeira, só que o tanque não dispara e o helicóptero é menor.

6 - O mesmo que a anterior, só que para dois jogadores.

7 - Esta fase é para você treinar a operação de retirada de bala, usando o bisturi e sem encostar nas paredes dos órgãos do paciente.

8 - Nesta fase, novamente este estágio treinamento, só que para dois jogadores. As operações aparecem como fase bônus nos jogos normais.

RIVER RAID I, ATLANTIS, DONQ KONG E PAC-MAN - Este é um cartucho com quatro jogos chaveados, distribuídos pela Dactar.

RIVER RAID I - Você tem um avião que precisa fazer um vôo de reconhecimento sobre o rio. Terá pela frente outros aviões, helicópteros, navios, pontes, tanques de combustível. Você tem três vidas para alcançar o objetivo. Cuidado com os níveis de combustível. Para um ou dois jogadores.

DONQ KONG - Um personagem parecidíssimo com o Mario precisa salvar a princesa no alto do prédio e que está em poder do Gorila. Sobe as escadas, salta sobre os biscoitos e pode pegar um martelinho para destruí-los. Passando de fase, a tela muda e o número e o tipo de inimigos se modifica.

ATLANTIS - Ver 4ª edição, página 40.

PAC-MAN - Este talvez seja o mais simples e mais famoso personagem da Atari. Você anda pelo labirinto, vai comendo as pastilhas de força que, vez ou outra, dão invencibilidade que permite derrotar os fantasmas que o perseguem. Para mudar de fase é preciso comer todas as pastilhas. A pastilha de força e vida maior conquistará 100 pontos a mais. Você não pode deixar os fantasmas encostarem em seu herói e tem apenas três vidas. Para um ou dois jogadores.

Y's

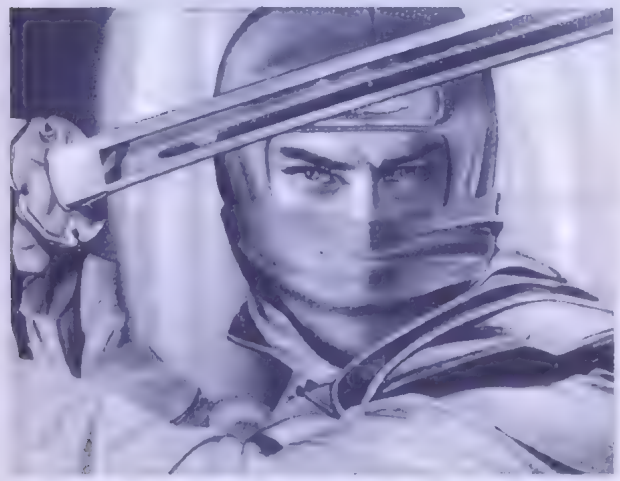
Master

É importante salvar o jogo sempre que você for entrar numa nova área (esse jogo possui uma bateria de memória que grava até três jogos. É um sistema de back up, onde você recomeça a partida do ponto onde parou). Caso o jogador queira parar a partida e continuar em outra hora, esse sistema permite a gravação do jogo, sem que sejam perdidas as fases já jogadas.

Ultima IV

Master

Existe no jogo uma loja chamada Guild, que está situada numa cidade ao leste de Bloody Plains. Nela há diversos itens e objetos que não serão encontrados em nenhum outro lugar.



The Secret Of Shinobi

Mega Drive

Se você passar por algum estágio sem usar a mágica, isso lhe garante 10 mil pontos. Fique sabendo que durante os saltos o herói Joe Musashi não sofre nenhum tipo de ferimento. Não fique preocupado em usar esse comando e mudar de nível ao procurar os reféns.

Super Real Basketball

Mega Drive

Lembre-se de fazer os treinos para depois entrar na quadra para valer, em qualquer nível de dificuldade. Não exagere nas faltas. No game, o jogador não sai de quadra por ter cometido faltas, mas, se a partida for decidida nos lances livres para desempate, o time adversário não erra nenhuma cesta.

Lolo 3

Nintendo

Coloque o número 2 em todos os espaços do password e assim pulará o primeiro estágio deste game.

Double Dungeons

TirboGrafx-16

Para começar com mais de 60.000 de HP, dê o password: PLAYER02. Isso não lotará o password, então preencha-o com hífens até não poder mais.

Dragon Spirit

TirboGrafx-16

Para entrar no sound test, dê: E, D, B, C, Select e E (isso na tela de apresentação).

M-I Abrams Battle Tank

Mega Drive

Para ficar invencível neste jogo aperte: B, B, C, B, C, C, C, B, C, B, B, C durante a demonstração do jogo.

Parasol Stars

TirboGrafx-16

Para ter o sound test dê: B, I, II e Run.

Mercenary Force

Gameboy

Existe um truque que possibilita ao jogador começar com 50.000 ienes, ao invés de 5.000. Para ter acesso a esse truque, aperte tudo junto na tela de apresentação: C, A, B e Select.

Ys III: Wanderers From Ys

TirboGrafx-16

Esse código irá levá-lo ao último estágio:
gfPPN/?$Jq8G8/G8G8G7p/ZpZpZ/pRrXrYr/HHEcA
*A/99999/9999999/9999999/99999n/44

Obs.: Cuidado ao digitar as letras maiúsculas e as minúsculas.

Stormlord

Mega Drive

Para chegar ao último estágio. Em qualquer lugar do jogo, aperte pause. Em seguida pressione o botão C, o B três vezes, o A quatro vezes, o C duas vezes e o A quatro vezes (nessa ordem). Você pode repetir esses comandos quantas vezes quiser.

NHL Hockey

Mega Drive

Anote esses passwords para as partidas mais importantes. Em Boston versus Vancouver, use H5MNCCBX4L4H73Z7. Já em Los Angeles versus Buffalo, entre com o código G757ZSVP2WF8VW02.

Pacland

Atari/Lynx

Para começar com 10 vidas. Entre na sala de recordes e coloque 330NE. Comece a jogar e verá dez Pacmans no alto esquerdo da tela.

Bomber Man

TirboGrafx-16

Use os passwords para os seguintes levels:
3-3: MUCCLEVN
4-2: RUNANMPS
4-3: ROCCNNZV

Chew-Man-Fu

TirboGrafx-16

Para ir ao game 10, round 55, dê no password: 677261

Toe Jam & Earl

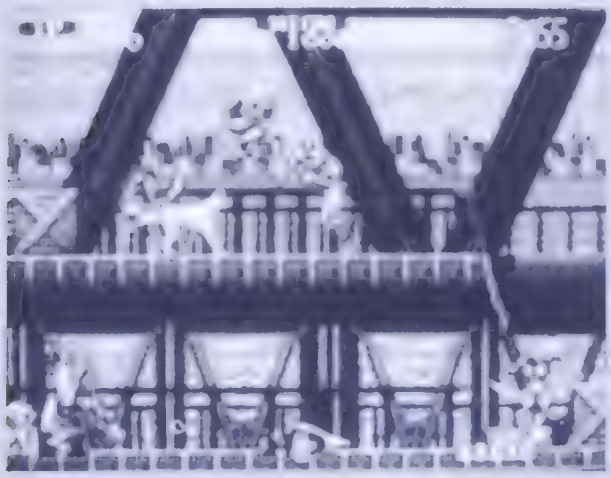
Mega Drive

Olhe por todos os lados, em todos os cantos, latas de lixo, buracos de rua... olhe realmente tudo. Em algum desses lugares pode estar um pedaço da nave. Quando aparecer um telefone na sua frente é bom pegá-lo, porque ele vai abrir mais partes do mapa.

Centurion Defender Of Rome

Mega Drive

Com o password TAGY V6P5 OAAA AH3K VKVA MIES você começa esse cartucho com muitos poderes, ganha 11 legiões de força e mais 35 mil pontos.



Shadow Dancer

Mega Drive

Para conseguir uma vida extra (1 up), sem ter matado nenhum inimigo durante a fase de bônus, deixe o herói cair sem atirar os shurikens. No estágio 2-2, onde a batalha começa pela segunda vez, você pode pular e pegar uma vida extra.

Stormlord

Mega Drive

Caso perceba que o seu tempo está acabando em uma determinada fase, você também pode dar pause, apertar o botão B, o A três vezes, o C, direcional para cima três vezes e o botão A três vezes.

Phelios

Mega Drive

Para conseguir nove continues direto, em vez dos três tradicionais. Para isso, vá para a tela do capítulo 1. Depois, pressione os botões: C, A, B, A, C, A, B e A.

Dragon's Curse

TirboGrafx-16

O código para a última fase é: Y18VDAXVYEYJTD

Castlevania II

Nintendo

Sempre que estiver andando pela floresta, use o olho do Drácula. Assim, em alguns locais, irão aparecer livros com informações importantes. Para matar o Drácula, use a adaga de prata (aquela que fica piscando quando se atira ela) e fique pulando e atirando, assim ele morrerá mais rápido. O melhor chicote é o Morning Star. Se você tem o osso do Drácula, use-o, ele lhe fornecerá um escudo refletor. Se isso não for suficiente, use os passwords: PSSD FRBW UUDT UYIZ ou R1N5 DVFY EW5V 01JT.

Obs.: Como Castlevania é um jogo meio R.P.G., tente de tudo. Às vezes as maluquices dão certo.

Chip's Challenge

Atari/Lynx

Use o código MAND para ir até Mandlebrot.

Ms Pacman

Atari/Lynx

Para obter 6 vidas pause o jogo e dê: Option 1, B, B, A, A. Depois dê pause e comece a jogar.

VOCÊ FAZ ALGUM JORNAL, BOLETIM...?
NÓS DIVULGAMOS!

Escreva para: Cinevídeo/Games - Rua Joaquim Piza, 79 - Aclimação - CEP 01528 - São Paulo, SP.

GAME SERVICE

Alugar, comprar, consertar.

Distrito Federal

JC Games - Quadra 02 - Conj. CD - Loja 18 - Sobradinho - Brasília, DF. Venha jogar videogame conosco. Temos a sua disposição Megas e Super Nintendo. Ou, se preferir, oferecemos uma grande variedade de cartuchos Nintendo, Master e Mega Drive para locação. Terça a domingo, das 9 às 20h30.

Ceará

Casa do Game - Av. Rui Barbosa, 2.728 - Fortaleza. Tel.: (085) 227-8055. Fax (085) 272-1726. Concessionária autorizada da Tec Toy, Dynavision e Super Charger. Vendemos e alugamos cartuchos e videogames originais e completos. São mais de 800 títulos nacionais e internacionais, dos sistemas Sega, Nintendo e Super Nes. Atendemos por atacado Norte/Nordeste, via Sedex. Venha conhecer e associar-se ao sistema Game-Club. Domingo a domingo (inclusive feriados), das 9 às 20h.

Free Game - R. Floriano Peixoto, 260 - Loja 21 - Shopping José Frota Carneiro - Sobral, CE. Tel.: (085) 611-1400. Única na cidade com 15 cabines para jogar no Mega Drive, Super Nes, Master e Nintendo. Realiza distribuição de camisetas e sorteios de games e acessórios entre seus associados. Dispõe de 300 títulos.

São Paulo

Kenji Eletrônica - Av. Bosque da Saúde, 603 - Pça. da Árvore. Tel.: 577-5041. Assistência autorizada Dynacom, Super Charger e Aero Power. Consertos, transcodificações, vendas de peças, cartuchos, adaptadores, cabos, fontes, módulos RF, consoles, joysticks e transcorder para todos os modelos. Segunda a sexta, 8h30 às 18h. Sábado: 8h30 às 12h30.

Tilty's Video & Games - Rua Santa Virgínia, 326 - Tatuapé - São Paulo, SP. Tel.: (011) 217-2159. E loja II - Rua Almeida Nogueira, 41 - Penha (próxima Trav. João Ribeiro) - Tel.: (011) 296-5731. Com mais de 600 cartuchos para alugar. Master e Mega, todos os cartuchos do catálogo nacional. Todas as novidades para Phantom, Super Charger, Dynavision, Nintendo japonês e americano. Adaptadores, pistolas, power glove, Power Tron. Também os joysticks Asa, Manche, arcade para o Master e Mega. Agora também com consoles para jogar e assistência técnica. Segunda a sexta: 10 às 20h. Sábado: 10 às 17h.

Super Games - Al. Barros, 945 - Higienópolis - Tel.: 825-4317. Cartuchos de Atari a Mega Drive. Os lançamentos mais quentes para o Game Gear e Game Boy. Cartuchos, acessórios e consoles. Filmes para fotografar seus recordes. Fitas de vídeo para gravar os jogos que terminou. Um esperto balcão de usados (quer vender os jogos ou consoles que não usa mais?). Todos os meses, campeonatos nas cabines de testes (Sega e Nintendo). Funciona todos os dias da semana.

Luxman - R. Dr. Olavo Egídio, 870 - Santana - São Paulo. Tel.: 950-2773 e 950-1349. Assistência técnica, autorizada CCE, conserto de joysticks e consoles. Venda de cartuchos sistema Atari e Nintendo, acessórios, pistolas e consoles. Segunda à sexta: 9 às 18h. Sábado: 9 às 13h.

Systemania - Av. Morumbi, 8.215 - Brooklin - Tels.: 542-2841/530-5248. Comércio e locações de consoles, acessórios e games. Mais de 500 títulos, incluindo "old games" Atari, Colleco e Intelevision. Segunda a sábado: 9 às 20h.

Santa Catarina

Master Clube - R.Conselheiro Mafra, 48 - 1º andar - Centro - Florianópolis, SC. E Rua Liberatto Bitencurt, 140 - Sl.4 - Estreito. Tel.: (0482) 22-4123. Vendemos e alugamos fitas e aparelhos. Temos mais de 700 cartuchos entre Atari, Odissey, Master System, Nintendo, Mega Drive, Super Famicon, Game Boy e Game Gear. Damos assessoria para montagem de novas locadoras, por meio de franquia. Segunda à sexta: 9 às 19h. Sábados: 9 às 12h30/14 às 16h30.

Rio de Janeiro

Game Shop - Av. das Américas, 4.790 - Loja 221 - Centro Profissional Barra Shopping - Barra. Mais de 500 títulos para Nintendo, Phantom, Master, Mega Drive e Game Boy. Os associados ganham adesivos para seus carros e há um sorteio por mês. A placa sorteada ganha prêmios como limpador de cabeçotes de videogames e locações grátis. Segunda a sábado: 10 às 19h30.

Vídeo Game Center - Rua Conde de Bonfim, 346 - Sobreloja 207 - Tijuca. Tel.: 204-0798/228-4040. Mais de 950 títulos para Dynavision II, Mega Drive, Nintendo, Phantom, Master, Genesis, Atari, CCE, Game Boy e Game Gear. Segunda a sexta: 9 às 20h. Sábado: 9 às 18h. Entrega a domicílio na Tijuca.

Minas Gerais

Mega Mania Vídeos - Travessa do Carmo, 22 - Cambuí, MG - Tel.: 431-1093. Trabalha com cartuchos para Mega Drive, Master, Bit Sistem e Nintendo. Locação de videogames, fitas de vídeo e videocassetes. Segunda a sábado: 9 às 21 h. Domingo: 13 às 18h.

Alagoas

Super Games - Galeria Sete Coqueiros - Loja 8 - Pajuçara - Maceió, Alagoas (CEP 57035). A primeira loja especializada no Nordeste. Mais de 150 títulos Nintendo e Sega, com jogos da Super Charger, além do Game-Boy e seus cartuchos. Vende ou aluga consoles e cartuchos. Apresenta sempre os mais recentes lançamentos do mercado.

GAME SERVICE
Para anunciar: (011) 270-6366

por E. Mello

SUPER GAMES É A FRANQUIA QUE MAIS CRESCE EM 1992

Até o final de 92, previstas outras quarenta lojas licenciadas.

No prazo recorde de três meses, a Super Games abriu sete lojas franquiadas este ano. As estatísticas apontam que 70% dos negócios independentes quebram antes do segundo ano de vida, enquanto 92% das empresas ligadas a uma rede de franquias chegam até o décimo ano, sem grandes sustos. "Temos mais de 500 interessados e pretendemos licenciar outras quarenta lojas até o final do ano", diz André Nudelman, diretor da rede.

O custo total do investimento é de 22.000 dólares e a loja fica pronta em 45 dias. Quando foi inaugurada, em 1991, a Super Games importou dos Estados Unidos o conceito de loja de conveniência de videogames e criou também as cabines de teste, uma de suas principais atrações.

Para oferecer um negócio com mais profissionalismo, a Super Games se associou à Francap, que controla importantes franquias, como Amor ao Pedaços, Express, Stella Barros, entre outras. Por essa razão, a Super Games é a única franquia de games reconhecida pela Associação Brasileira de Franchising. "Estou satisfeita", diz Maria Clara Cavalcanti e Silva, 26 anos, franquiada de Petrolina, Pernambuco, "Com o know-how deles, não demos cabeçadas na hora de abrir. Recebemos desde a lista de fornecedores até a relação dos melhores jogos. "Uma marca tão forte também ajuda a atrair a clientela.".

Numa recente reportagem publicada pela revista de negócios **Exame** 71% dos franquiados entrevistados reclamavam da falta de manuais. No fechamento do contrato, a Super Games entrega oito manuais — Rotinas Administrativas, Vendas, Programa Preliminar de Identificação Visual, Marketing, Como Organizar Campeonatos, Manual Técnico, Apostila de Jogos e Manual do Software. Entrega ainda lay-out e projeto de identificação visual, preparados por arquitetos especializados em varejo. Ainda 62% dos entrevistados disseram que não recebem treinamento. Todos os franquiados da Super Games passam por um treinamento intensivo de três dias inteiros, onde todos os manuais são analisados e discutidos.

Ainda na reportagem de **Exame**, 52% criticam a falta de apoio no dia-a-dia do negócio. "A qualquer hora, sempre que tenho alguma dúvida, ligo para o escritório em São Paulo e sou prontamente atendida", garante Maria Clara. A Super Games oferece um software de gerenciamento de extrema confiabilidade. Com bons controles internos, o franquiado pode, em pouco tempo, abrir mais de uma loja. "O sistema de franquias é ideal para quem está começando", garante Marcelo Cunha Bezerra, 22 anos, um dos franquiados de Brasília. "Não entendia nada de videogames e precisava de um apoio. Nesse ponto, a Super Games foi excelente." É verdade: em apenas um mês de funcionamento, sua loja já tem 250 sócios inscritos.

EDEREÇOS

Franquias Super Games

Rua Senador Págua Sales, 94. Tel.: (011) 826-5002, 825-4840, 66-7943. Fax: (011) 66-4777.

Rede Super Games

Super Games SP - Alameda Barros, 945. Tel.: (011) 825-4317 - São Paulo.

Super Games SP - R. Verbo Divino, 954. - Granja Julieta - Tel.: (011) 548-4902. São Paulo.

Super Games Maceió - Galeria Sete Coqueiros, Loja 8. Tel.: (082) 231-8186. Pajuçara.

Super Games Brasília Sul - SCLS 106, Bloco C, Loja 11. Tel.: (061) 242-0177. Asa Sul.

Super Games Brasília Norte - SCLN 215, Bloco C, Loja 19. Tel.: (061)347-8281. Asa Norte.

Super Games Petrolina - R. Manuel Clementino, 1018, Loja 14 - Pernambuco.

Super Games Belém - Av. Serzedelo Correia, 880. Tel.: 225-4131. Batista Campos.

Super Games Campinas - Av. Barão de Itapura, 2365: Tel.: (0192) 8-5504 - Guanabara - Campinas.

Super Games Santos - R. Fernão Dias, 4, Loja 8, Galeria Ipiranga - Gonzaga.

MANIAC

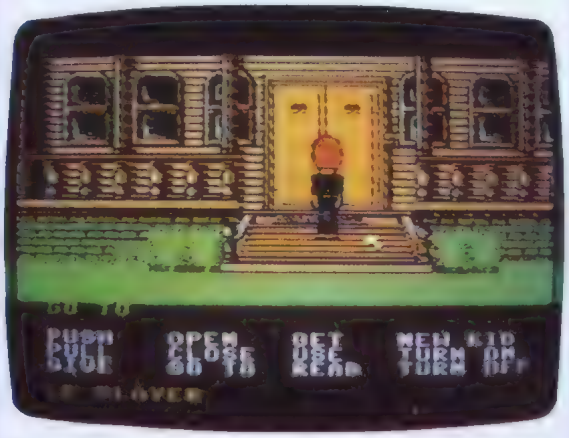
Todos os itens pa

Maniac Mansion é, provavelmente, um dos mais famosos jogos de RPG de que se tem notícia. Principalmente por ser difundido em vários sistemas: Nintendo, IBM e compatíveis, Amiga e Apple II.

A história do jogo é muito interessante: uma colegial desaparece misteriosamente e seu namorado Dave, juntamente com seus amigos, resolve procurar a garota na mansão do Dr. Fred. Este é um cientista maluco aficçionado por operações de cérebro. O jogo tem quatro finais possíveis e cabe ao videomaníaco descobrir qual deles é o melhor. Não pretendemos aqui dirigir o leitor para um final específico e sim descrever todos os itens que ajudarão Dave a salvar sua amada. Portanto, jogue bastante até chegar ao final. Uma dica: use todas as pessoas que achar necessário. Deixe cada uma delas em um lugar da mansão e trabalhe com todas ao mesmo tempo.

JARDIM DA MANSÃO

1) Para entrar na mansão, basta subir a escada, pegar a chave embaixo do capacho e abrir a porta.



2) A sua esquerda e ao lado da escada existe uma grade que leva ao porão da mansão. Esta grade está junto dos arbustos.

3) A direita e ao lado da escada existe um filme não revelado de Ed. Este filme não aparece até que Ed fale dele.

4) Na caixa de correio existe um pacote com selos sem carimbo.

PORÃO

5) No meio do teto do porão existe uma grade que liga ao chão da copa. O filme de Ed deve ser revelado neste local.

6) Indo para a sua direita você encontrará a válvula de água que enche e esvazia a piscina.

CALABOUÇO

7) Quando for preso, solte um tijolo para abrir a porta do calabouço.

Este tijolo está entre as duas janelas com grades e a segunda coluna.

SALA PRINCIPAL

8) Nesta sala puxe o pescoço da estátua de Gárgula para abrir a porta do porão. A porta do lado esquerdo da escada conduz o jogador para a cozinha, a primeira porta do lado direito ao porão e a segunda do lado direito à sala de estar.

SALA DE ESTAR

9) O tubo de vácuo do aparelho de rádio na sala de som pode ser usado para sintonizar em ondas curtas.

10) Logo depois do rádio existe o cassete-player. Use o gravador no volume máximo. O barulho quebrará o lustre da sala de som.

por Léo Varella/Fotos Cristovam Avila Apoio Técnico Game Over (Tel 287-5093/288-2200) Piloto Wladimir Cruz

MANSION

ra um final feliz!

11) No lustre da sala de som estará escondida a chave da porta do calabouço. Entre na biblioteca abrindo a porta na extrema direita desta sala.

BIBLIOTECA

12) Ilumine a biblioteca acendendo o abajur que está ao lado da porta de entrada.

13) O vaso de plantas em cima do telefone poderá ser quebrado, pois não resolverá muitos problemas.

14) Abrindo o painel ao lado do telefone, Dave poderá procurar uma fita cassete virgem.

15) O telefone está quebrado – conserte o aparelho com as ferramentas de Edsel.

CASA DE FORÇA

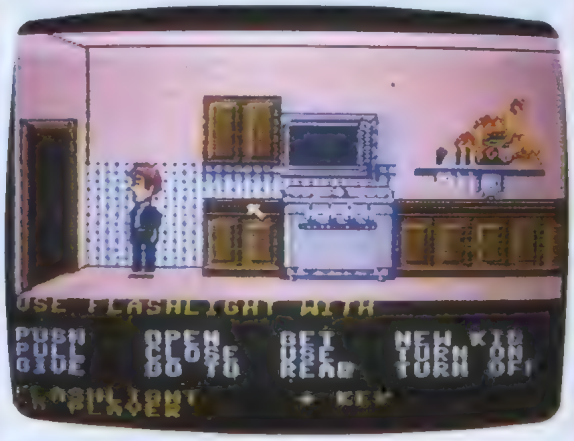
16) O interruptor de luz da casa de força está ao lado da porta.

17) A chave de prata para abrir a porta da despensa está na coluna perto da caixa de fusíveis.

18) Na caixa de fusíveis você poderá desligar e religar a eletricidade da mansão.

COZINHA

19) No primeiro armário da cozinha você encontrará uma lanterna. Use quando as luzes da mansão estiverem apagadas.



20) Use o forno de microondas para abrir o envelope com vapor.

21) Ataque a geladeira. Pegue tudo o que quiser.

SALA DE JANTAR

A sala de jantar não tem itens, passe "batido" por ela.

DEPÓSITO

22) O revelador de filme está vazando pela grade do quarto que fica à direita da sala de jantar.

23) Pegue todos os itens que estão na prateleira deste depósito.

PISCINA

24) Entre pela porta do depósito, drene a piscina e pegue as pilhas para a lanterna. Elas estão no rádio em cima de uma cadeira dentro dessa piscina. A chave para o laboratório secreto está na parte externa da porta de saída.

GARAGEM

25) Pegue as ferramentas que estão no porta-malas do carro de Edsel. O veículo estará na garagem ao lado direito da piscina.

26) A torneira ao lado do carro ajusta o chuveiro do banheiro.

27) Mova o pacote de cimento para descobrir a única passagem para o meteoro.

SEGUNDO ANDAR

SALA À ESQUERDA

28) Você encontrará uma fruta de cera na sala à esquerda da escada. Pegue para alimentar o "Tentáculo Verde".

29) Nesta sala estará também um removedor de tinta que será usado mais tarde.

SALA À DIREITA

30) Na sala da direita da escada principal existe um piano. Syd ou Razor, que são amigos de Dave, tocam este instrumento. Grave a música para depois tocá-la para o "Tentáculo Verde".

31) Use o gramofone para gravar um ruído muito alto.

32) Gravador: use para gravar a música de Syd ou Razor e o ruído superalto do gramofone.

33) Preste atenção na TV. Ela mostrará um endereço muito útil para ser usado depois.

SALA EM FRENTE

Esta sala tem uma escada e duas portas além daquela pela qual você entrou.

34) Na primeira porta à direita estará o consultório do Dr. Fred. Em cima da escrivaninha existe um manuscrito. Ele é vital para o desenvolvimento da aventura envolvendo Wendy.

35) Na segunda porta à direita estará uma sala de videogames. Depois que o Dr. Fred jogar o game "Meteor Mess", vá até lá e veja o "high score". Este número será a combinação para entrar no laboratório secreto.

36) Use a chave do quarto de Edna para abrir o videogame "Meteore Mess"

37) Subindo a escada da extrema direita você encontrará o "Tentáculo Verde". Alimente o monstro com a fruta de cera e o suco de frutas da geladeira. Ele deixará você passar. Suba outra escada e entre no quarto de seis portas.

PRIMEIRA PORTA — QUARTO DE DORMIR

38 e **39)** Pegue a moeda que está no chão. Ela vai ser usada no telescópio.

40) Neste quarto, somente Bernardo poderá chamar a polícia pelo rádio de ondas curtas.

41) O número da polícia estará no pôster pendurado na parede.

42 e **43)** Subindo a escada deste quarto você encontrará outra sala de som, lá estarão um gravador de ruídos onde você poderá tocar a fita de Syd ou Razor. Faça isso para acalmar o "Tentáculo Verde".

44) Perto da segunda caixa de som estará a chave para Edsel.

SEGUNDA PORTA — QUARTO DE EDSEL

45) Na penteadeira do quarto estará a chave para os videogames.

46) Subindo a escada você encontrará um outro quarto com um quadro pendurado na parede. Mova o quadro e descubra um cofre e a combinação dele.

TERCEIRA PORTA — QUARTO DE ED

47) Neste quarto, ao lado do hamster existe um cartão que é essencial para vencer o jogo.

48) Quebre o cofre-porquinho e pegue mais moedas para usar no telescópio.

QUARTA PORTA — VESTIÁRIO

49) No próximo quarto use o estranho aparelho encostado na parede para abrir portas que ainda faltam.

50) e **51)** No banheiro ligue o chuveiro para mover Primo Ted para o outro lado da banheira, atrás dele estará o telefone de Edna.

52) Pegue a esponja para secar o revelador derramado.

QUINTA PORTA — SALA COM LAREIRA

53) Use a máquina de escrever para endereçar a carta ou editar o manuscrito.

54) Ao lado da máquina existe uma planta carnívora. Derrame água da piscina e Pepsi para ela crescer até o teto.

55) Use o removedor de tinta na parede para revelar uma porta secreta e entrar no sótão ou no observatório.

SÓTÃO

56) Ligue os fios no sótão. Cuidado, pois a chave geral da casa deve estar desligada.

OBSERVATÓRIO

57) Posicione o telescópio para o alto e veja a combinação do cofre.

LABORATÓRIO SECRETO

A entrada para o laboratório secreto está no calabouço.

58) Se algum de seus amigos estiver com Ed ou com o "Tentáculo Verde", traga-os para baixo para movimentar o chato do Tentáculo Púrpura que está na entrada do laboratório.

59) Use o traje anti-radioatividade para entrar na próxima sala. Ele está ao lado da segunda porta do laboratório.

60) Na última sala do laboratório você encontrará uma vara radioativa. Atire essa vara no louco doutor para trazê-lo à realidade.

VOCÊ QUER FORMAR UM FÃ-CLUBE? QUER PARTICIPAR DE UM? NÓS PUBLICAMOS!

Escreva para: Cinevídeo/Games - Rua Joaquim Piza, 79
Aclimação - CEP 01528 - São Paulo, SP.

por Eduardo Cruz/Fotos: Cristovam Avlis

SUPER DESAFIOS

Gráficos delirantes. Ação total. Dinossauros mortais. Heróis, cavaleiros. É a magia do Super Nes.

SUPER GHOULS'N GHOSTS

Mais um game de cavaleiros com armaduras e muita magia. Tudo se passa na corte de Arthur e a princesa a ser resgatada é Guinevere. Você terá magias a ser usadas e itens para recolher pelo caminho. Potes que escondem vidas extras, bônus ou armas, baús de tesouro, sacos de ouro, armaduras de aço, bronze ou ouro e dois tipos de escudo, o do sol e o da lua. São sete armas diferentes e sete armas encantadas. Existem ainda as magias, também em número de sete. São oito estágios, muitas vezes desdobrados em dois.

JOE & MAC

Os dois personagens do tempo das cavernas terão de enfrentar muitos perigos. O maior de todos são os dinossauros. Para um jogador, dois simultâneos e, ainda, para dois simultâneos em um supergame. Três níveis de dificuldade. Use o mapa para entender os caminhos e pegar os itens que estão espalhados. Você tem vidas extras, chaves para abrir os portões do inferno. Você tem três tipos diferentes de comida para repor sua energia. Suas armas são o bastão, o osso, o bumerangue, o fogo e a roda de pedra.

BILL LAIMBEER'S COMBAT BASKETBALL

Nos anos 80 e 90, ele era o "Bad Boy" do basquete profissional. Infelizmente, anos depois, teve a idéia de fundar uma nova liga onde o basquetebol sofreu algumas alterações. A violência entrou para as quadras. Em 2030, esse basquetebol violento sofisticou-se e a ação passou a ser explícita e brutal. Surge assim o Bill Laimbeer's Combat Basketball. O botão "B" é para saltos e arremessos. O direcional move o jogador. O gráfico deste jogo é de ângulo superior. No canto esquerdo inferior você tem um mapa da quadra.

F-ZERO

Este é o cartucho "garoto propaganda" do Super Nes. Em 2560, os humanos, em busca de emoções, resolvem reeditar as incríveis corridas de Fórmula-1. Só que desta vez a tecnologia permite que os carros corram a 300 pés do chão graças aos sistemas anti-gravitacionais. Os gráficos são delirantes e a sensação de pilotar esses carros do futuro é indescritível. São três níveis de dificuldade e classes de corredores. Você pode escolher um dos quatro pilotos ou carros existentes: Capitain Falcon e seu Blue Falcon; Dr. Stuart e seu Golden Fox; Pico e o Wild Goose; ou ainda Samurai Goroh e seu Fire Stingray. São sete pistas diferentes.

GuiaGames

O primeiro catálogo brasileiro dos jogos de vídeo

À
Editora Ondas Ltda.
Caixa Postal 15021
01599 - São Paulo - SP

Sim, eu quero receber _____ exemplar(es) do GuiaGames - o primeiro catálogo de jogos de vídeo, pelo preço de **Cr$ 8.000,00**

Para isso, envio o cheque nº _____, banco _____, no valor de Cr$ _____.

Ou Vale Postal nº _____.

Nome _____

Endereço _____

CEP _____ *Cidade* _____ *Estado* _____

MARCELO

SUPER GAMES
SÃO PAULO
Al. Barros, 945
(esq. R. Cons. Brotero)
Higienópolis
tel: 825-4317

SUPER GAMES
SÃO PAULO
R. Verbo Divino, 954
Granja Julieta
tel: 548-4902

SUPER GAMES
BELÉM
Av. Serzedeiro Corrêa, 820
Belém - PA

SUPER GAMES
PETROLINA
R. Manoel Clementino,
1018 - Lj. 14
Petrolina - PE
tel: 992-1125

SUPER GAMES
BRASÍLIA SUL
SCLS 106 Bloco C Lj. 11
Brasília - DF
tel: 242-0177

SUPER GAMES
BRASÍLIA NORTE
SCLN 215 Bloco C Lj. 19
Brasília - DF
tel: 347-8281

SUPER GAMES
CAMPINAS
Av. Barão de Itapura, 2365
Campinas - SP

SUPER GAMES

SUPER GAMES
MACEIÓ
Galeria Sete Coqueiros, lj. 8
Pajussara- Maceió- AL
tel: 231-8186

SUPER GAMES
SANTOS
Rua Fernão Dias, 04- Lj. 8
Galeria Ipiranga
Santos - SP

VOCÊ QUER. NÓS TEMOS!

SEMPRE OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS PARA LOCAÇÃO E VENDA

CARTUCHOS, CONSOLES, ACESSÓRIOS, REVISTAS, USADOS, ASSISTÊNCIA TÉCNICA, BRINQUEDOS INTERESSANTES, CABINES DE TESTE E UM ATENDIMENTO SIMPÁTICO E PROFISSIONAL.

VENHA CONFERIR E CONCORRA A UM SUPER NES.

CORTE _____ CORTE

GRANDE CONCURSO SUPER GAMES

Estou preenchendo este cupon e vou depositá-lo na urna localizada na *SUPER GAMES* mais próxima de minha casa, para participar de graça do concurso que dará um SUPER NES como Prêmio.

Nome: _____ Idade: _____ Sexo: M F

Endereço: _____ CEP: _____ Tel: _____

Cidade: _____ Estado: _____ Meu Vídeo Game é: _____

Os Cupons somente serão recebidos para depósito nas urnas até o dia 29/08/92 às 18:00 Hs. O sorteio será realizado na *SUPER GAMES* da Al. Barros, 945 em São Paulo no dia 11/09/92 às 18:00 Hs.. aberto ao público. O ganhador será notificado pelo Correio, por telefone e por aviso afixado em todas as lojas *SUPER GAMES*. Este sorteio premiará apenas uma pessoa com um SUPER NES.

FRANCHISING SUPER GAMES

PARA TER UM NEGÓCIO ATUAL, VIBRANTE E LUCRATIVO

FRANCAP S.A. SISTEMAS DE FRANCHISE - RUA SEN. PÁDUA SALES, 94 - CEP 01233 SÃO PAULO - SP -TEL: (011) 825•4840/ 826•5002/ 66•7943 - FAX: (011) 66•4777